STAK ATARI®

CARGADORES

EL NUEVO JAGUAR

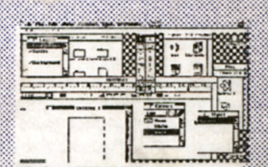
AÑO 2 NUMERO 10 1993 800XL-65/130XE-520ST $1200

EDITOR Y MANEJO GRAFICO
Rodrigo Gómez J.
DIRECTOR y REPRESENTANTE LEGAL
Héctor Ayet C.
PRODUCCION
EDITORIAL STAK
IMPRESION LASER
ATARI LASER
DISEÑO PORTADA
Revista STAK
COLUMNISTAS
Héctor Ayet C.
Rodrigo Gómez J.
Max Veuthey
Sergio Lagos P.
Nelson Ramírez V.
Eduardo Vera C.
Luis Rebolledo S.
Jorge Bascuñan H.
Guillermo Fuenzalida
Juan Pablo Prieto
COLABORADORES
Manuel Tapia V.
Gonzalo Rossel
Patricio Aranguiz
Rodrigo Cabrera

UTILITARIOS ATARI XL/XE

JUEGOS ATARI XL/XE

ATARI ST



Revista STAK es una publicación de **EDITORIAL STAK**. Casilla 51552 Stgo.1 Correo Central.
Para la realización de esta revista se utilizaron íntegramente equipos **ATARI ST y 8 bits.**
Imprenta: **Impresora Ñuble Cóndor 1076**

Amigos de Revista Stak:
Por lo visto en su revista, Uds. hacen programas para los lectores (obvio) y tambien programas que se les pidan (el caso de las dos pantallas revista número 8); entonces es mi turno de pedir un(os) programa(s): .. Uno para guardar con códigos los datos de amigos y amigas (dirección, nombre, ciudad, teléfono y por supuesto el código correspondiente), siendo los datos grabados a cassette y/o diskette (bajo el código).
_ Otro para cargarlos (el computador pida el código y bla-bla), mostrando ls datos (direc... mejor pongo un etc...) y preguntar si desea ver otro friend.
_ Y por último, un cargador de vidas, fuego y energía infinitas para the game **«DRACONUS 2»** (¿o II?)
Me despido escuchando el cassette THRILLER de M. Jackson.
Esteban Osorio G. Requinoa
P.D.: Para los 2 primeros programas agregar los sobrenombres... Ahora si que me voy: Good Bye!!!!
P.D2: Nada de adioses; ¿podrían informarme cuanto saldría pedir por correo los diskettes de la revista número 2 a la 6 (total 5 diskettes), y cuanto saldría pagando contra reembolso? Entonces, adiós (al fin...).

Estimado Esteban:
Según tus palabras, lo que pareces necesitar es (obviamente) una Base de Datos, ya sea para diskette o cassette (obvio). ¿Qué es una Base de Datos? Pongo a Nelson para que te conteste. Nelson: Después de mis siete años de (Uuuu)niversidad (video, pool, mujeres, trago, etc), puedo concluir que una base de datos es un programa para guardar datos (obvio) en forma organizada e indexada por algún campo o clave, para facilitar la búsqueda de ellos. En Atari podemos encontrar varias, pero nosotros te recomendamos dos de ellas. Para cassette: **MULTIFICHA**. Para diskette: **SYNFILE+**. Con cualquiera puedes realizar lo que pides y mucho más, como por ejemplo llevar los datos de cassettes, juegos, libros, etc. Si piensas adquirir alguno te sugerimos que sea con el manual correspondiente. (!Ah! También permite sobrenombres como "El Pelao", "New Age", "Rod Rubber", "Bill Yesterday", "Eddie Castle", "The Be(a)st", etc.) El cargador lo pasamos a la lista de pedidos. Con respecto a los diskettes lee la sección cartas del número nueve (9 (IX)). Esperando haber resuelto tus dudas, tenemos nosotros una duda. ¿Michael te envió una entrada para su recital en Santiago?

Señor Editor en Jefe: Les mando una nueva colaboración como resolver la aventura de "**TRANSILVANIA**", y tal vez luego salga la de "**SANDS OF EGIPT**"...
Además quisiera hacerles algunas consultas, pero sospecho, que pueden ser difíciles: 1. En basic, ¿hay alguna rutina, que permita hacer lo siguiente: con un gráfico hecho por Koala, etc, cargarlo, y que el computador lo empiece a exhibir como punto en el centro de la pantalla, y luego vaya creciendo hasta ocupar la pantalla completa? Creo que tal vez es muy difícil.
2. Hay algún truco para **ELECTRAGLIDE, WHISTLER'S BROTHER**?
3. Pueden comentar sobre **PM Animator**?
4. También les envío otros trucos para **LODE RUNNER** con el fin de que los incluyan en la sección trucos.
¡Eso es to-to-to-to todo amigos!
Gonzalo Rosset De La Maza. Los Angeles

Estimadisimo Gonzalo:
Thanxs por el **Transilvania** y las pistas para el LODE **RUNNER**.
Teniamos una pequeña duda sobre tu primera pregunta. New Age piensa que lo que quieres es una rutina que realice un zoom de un dibujo, partiendo desde un punto hasta crecer y ocupar totalmente la pantalla. Por otro lado Rod (o sea yo), pienso que lo que quieres es "copiar" el efecto de comienzo de nivel del juego **Lode Runner**. New Age toma el control: en realidad pienso que la opción correcta es la de Rod (ya que mencionas el **Lode Runner** en tu carta), pero en el caso de que fuera la mia te digo que no hay una forma lo suficientemente rápida de programar este efecto (el zoom), para que se vea bien en tiempo real. Sería posible tener todas las pantallas en memoria para hacer la animación, pero (obviamente.. ja, ja) esta solución requeriría mucha memoria. En caso que Rod hubiera acertado con su suerte de siempre, en mi opinión sería (relativamente) fácil crear la rutina en lenguaje de máquina para lograr el efecto "círculo" en cualquier pantalla. Si no me da mucha flojera quizás la haga para un próximo número... bien, le devuelvo el teclado a Rod. No, no se lo devuelvo, el maldito quiere que explique cual sería la idea del algoritmo. Básicamente deberías tener la pantalla que quieres mostrar ya cargada en memoria, más una zona (del mismo tamaño (en bytes)) vacía, donde se iría dibujando la nueva pantalla en capas de círculos concéntricos cada vez más grandes (¿sonó muy volado?). Para dibujar los pixels **(picture elements)** en círculos necesitamos una rutina (de preferencia en lenguaje de máquina) que dibuje círculos (el parámetro sería el radio del círculo), pero, en vez de tirar los puntos de un color determinado, coloca en pantalla el punto que está en esa misma posición en el dibujo original. La rutina podría generalizarse para diferentes modos gráficos y para ser utilizada desde Basic (vía "usr"); supongo que no ocuparía mucha memoria... pero eso no significa que la vaya a terminar pronto (en realidad la parte que me daría más lata sería calcular la posición de los puntos según el radio del círculo, aunque ya hay varias rutinas que hacen esto). ¡Fin!.
(Nota del Editor: ¿Es realmente el fin? ¿El fin de que? ¿Existe un fin?) Bueno, investigaremos los trucos que solicitas y veremos para un "próximo" número el **PM ANIMATOR**. Quedamos a la espera del artículo del **"SANDS OF EGYPT"**.

Señores Revista Stak:
Mis primeras líneas son para felicitarlos por sus revistas, por el tema de los cargadores. Mi nombre es Hugo. Ahora les contaré que supe de esta interesante revista por un amigo, quien al igual que yo, es fanático por la computación. Yo deseo adquirir el cargador **GYRUSS** porque ese juego es súper, y siempre he quedado en la interrogante de cual es «The End» . Desde ya les estoy agradecido. ¡Ojalá que la revista siga adelante!
Hugo Galaz Sapiain Maipu

Estimado Hugo:
Respondiendo a tu duda referente a este clásico de 8-bits (que insisto que desde algún sábado que lo odio), lamento comunicarte que **NO TIENE FINAL**, y sólo sigue un ciclo eterno quedando con el peligroso nivel de dificultad de la EARTH que obviamente no te permite volver a realizar esta agotadora hazaña, triste no? Tu petición pasará a entrar al concurso por el videograbador... (oops! eso es de algún matinal!) En todo caso la versión **SUPER HYPER EXTRA** avanzada está en la **SUPER HYPER EXTRA** nueva consola **ATARI** llamada **JAGUAR** de chorro-mil bits, colores, etc. que está haciendo furor entre los integrantes poseedores de un ST y que, creo, están dejando de lado la idea de adquirir un **FALCON**. Creo que las consolas nos han invadido!, huyan a los refugios anti-
MARIO BROS.!

Sres. Revista Stak:
Quisiera hacerles las siguientes preguntas, ojalá que me las contesten:
1. Me podrian decir los trucos (o cargadores) para **DRACONUS II, III y HEAD OVER HEELS?** (si es que existen).
2. En el número 8 aparece un programa de P/M **(Montezuma)**. Para cambiar los dibujos, ¿hay que modificar alguna(s) línea(s) anteriores?
3. Los gráficos de los juegos de **ATARI 65XE**, ¿pueden llegar a ser igual al de los juegos **Nintendo?** Perdón si les molesta, ya que he leido que los dos tienen 8 bits.
Por último, los felicito enormemente por el curso de Players Missiles ya que es muy interesante.
Aquí tambien les mando un mapa de **«YOGI AND THE GREED MONSTER»** para colaborar en algo. Si puedo seguiré mandando colaboraciones. Bye-Bye.
P.D.: Quisiera que me dijeran de cuantas palabras (o páginas) pueden ser las descripciones de los juegos, para mandar unas cuantas.
Anónimo (¡¡¡Se te olvidó colocar el nombre!!! ¿¿¡¡Tienes un Commodore acaso!!??) **La Valleja .... Block 20 RECOLETA**

Estimado Anónimo:
Primero que nada gracias por el mapa del **YOGI** (**Eddie** está "feliz" haciéndolo en el **ENVISION**).
¿Has escuchado hablar de una mítica y gigantesca lista de pedidos de cargadores? Espero que sí, puesto que tu pedido ha ingresado (al final obviamente) de ella.
!Sí! Tienes que modificar las líneas **DATA**, entre la 800 y la 870. Si te fijas bien, los valores en estas líneas corresponden los que aparecen al lado de los dibujos de algunos colaboradores, ..., perdón, de la calavera, la araña y la serpiente (Pag. 27 Número 8 Revista Stak). Según lo explicado en el artículo, podrás darte cuenta como se obtienen estos números a partir de la forma de cada figura. Resumiendo: **Relee el artículo.**
Sobre el **NI(E)NT(I)ENDO**, la verdad es que no sabemos si tomarlo como un insulto. ¿Lo es? Hablando seriamente no conocemos las especificaciones técnicas de la tontola (¿no has oido hablar del **JAGUAR**?, es la mejor consola del mercado jamás vista y !es **ATARI**!. Espero que en alguna parte de este número haya un artículo sobre ella), sí conocemos las del **ATARI 8-bits** y es nuestra autorizada opinión que el **ATARI** puede lograr una gráfica tan buena y colorida como la del NES **(si es que no mejor)**.
Las descripciones de juegos pueden tener el máximo que tu quieras, siempre que no sea de más de 4 (IV) páginas **(Nota de New Age: ¡Triple Plop!)**.

Sres. Revista Stak:
En la presente carta quiero hacerles llegar mis felicitaciones por la excelente revista que sacan al mercado.
Somos dos atarianos que les gusta el trabajo de programar y *por eso nos hemos convertido en detectives buscando revistas* y de todas creo sin lugar a duda que la **Revista STAK es la mejor**. Estoy suscrito hasta la número 12, pero la última revista que ha llegado a mi poder es la número 8, que pasa les falta ánimo?
Con algunos amigos hemos formado un club llamado **«Flashsoft»** (dedicado a los olvidados **Atari XL/XE**). Todos tenemos 12 años (menos el Pepi, que tiene 9) y hemos decidido mandarles las preguntas que más nos inquietan y les envío algunos trucos para que los publiquen en su revista. 1. ¿Cómo puedo hacer que el **«WORD PROCESSOR XLENT»** no me marque las páginas (pag. 1, pag. 2, etc)?
2. ¿Dónde podemos conseguir el **MAC65**?
3. ¿Cómo podemos convertir los miles de utilitarios y programas en Basic a archivos binarios? ¿Es posible?
4. ¿Cómo pudieron pasar un archivo de binario a boot (diskette 7, lado B)? ¿Podrían publicar un programa que lo hiciera así y viceversa? (La razón es que tengo muchos juegos en boot pero mapée el disco y sólo se ocupan menos de 300 sectores (**DRACONUS I y II, ZYBEX, SWAT**).
5. Hay un programa que publicaron llamado **STAKMENU** y no escribe en un disco de 1040 sectores. ¿Qué debo hacer para que lo haga?
6. Los formatos en que graba el **FUN WITH ART, DESIGN MASTER PLUS y MICROPAINTER**, ¿son iguales?
De antemano muchas gracias por responder nuestras dudas y si es que la revista sigue en pie, nos comprometemos a mandarles todos lo demos y juegos en basic.
Se despiden atentamente
Gonzalo y Felipe Guerrero La Cruz, Quillota
Estimados Gonzalo y Felipe:
Gracias por las flores, trucos .... A veces nos falta ánimo, ajummm.
¿Tienen el manual del **XLENT**? ¿No? Get it. (A veces me pregunto si realmente contestamos las preguntas). !No!, no puedo dejar esto así. La verdad es que la directiva para número de página es p!*pero no hemos (Bill y Yo) podido encontrar en el manual como #$&%* hacer para que no aparezca el número de página en la impresión. Si algún lector knows the answer por favor suelten la pepa.
El **MAC65** lo puedes "conseguir" en **LASERGAME**.
"Convertir" los programas BASIC a programas en código máquina se denomina en general COMPILAR. Para ello deben usar un "Compilador" (Obvio). Para programas en **ATARI BASIC** te recomendamos el **MMG BASIC COMPILER**. El **TURBO BASIC** trae su propio compilador.
Transformar un programa file a Boot o viceversa it's not easy. No existe un programa que haga el trabajo en forma efectiva y hay que analizar caso a caso. Para pasar de Boot a File pueden ocurrir dos situaciones en general: la Fácil y la No Fácil. Pero antes un mensaje de nuestros auspiciadores. La verdadera papa está en el sector 1 (one (uno)). Aquí encontrarán los bytes que decidirán su destino. El primer byte del sector (o sea el byte 0, ya que los bytes se numeran del cero al 127 (en densidad simple o aumentada, preciosistas), olvídenlo por ahora (y quizás por siempre) a menos que Nelson quiera decir algo ...., bueno, en realidad él está en Viña (creo que llega mañana) y no puede decir nada. El segundo byte indica al computador cuantos sectores consecutivos a partir del primero van a ser cargados en memoria. (Ej: Un 3 indica que los sectores 1, 2 y 3 serán cargados. Parece apestosamente fácil.) El tercer y cuarto byte (en formato Low-High) le indica al sistema a partir de que posición de memoria serán cargados los sectores. (Ej: Byte 3 = $00; Byte 4 = $40, indica que los sectores serán cargados a partir de $4000). Una vez finalizada la carga de los sectores, el computador "salta" a ajecutar el código ubicado a partir de la posición de carga + 6. (En el ejemplo anterior $4000 + 6 = $4006). Los más vivarachos se habrán dado cuenta que corresponde al código del sector 1 ubicado a partir del séptimo byte. Si por alguna de esas cosas de la vida (y siempre suceden) se encuentra de repente a boca de jarro con un RTS. El sistema salta a ejecutar en ese momento el código ubicado en la posición de memoria dada por los bytes 5 y 6 del sector uno. (en formato Low-High nuevamente). Si no entendieron nada de esto (y créanme, no es imposible), manden una carta ya saben donde, a quien ustedes saben y pregunten lo que quieran. Fin de los comerciales. La Fácil: El programa carga integramente de sectores consecutivos a partir del primero. "Succionar" todos los sectores de carga y crear un archivo. Agregar encabezados binarios, un toquecito por aquí, otro pedazo para ejecutar por allá, y tienen el "pastel" cocinado. La mala noticia es que esta situación ocurre muy poco o casi no ocurre, o lo que es peor aún, Bill Yesterday y Rod Rubber con su acostumbrado estilo lanudo, *ya pasaron todo lo fácil a File*. La No Fácil: Puede subdivirse en La No Fácil tipo A y la tipo B. Acá sólo trataré la tipo A, porque la B es para un curso avanzado (incluso para nosotros mismos). La "cosa es que" los sectores que se cargan no son el programa en sí, sino un pequeño (a veces no tanto) programa que es en realidad el cargador para el "verdadero" programa que queremos "chupar". Aquí queridos fieles, sólo los que le pegan al assembler pueden estudiar el cargador y finalmente lograr el infame propósito. Y me cansé, así es que punto final de toda esta insípida cháchara.
El **STAKMENU** si funciona en 1040 sectores (o **densidad aumentada**).
Los formatos de grabación de los tres programas que mencionas son distintos, especialmente del **FUN WITH ART**. A pesar de trabajar en distintos modo gráfico, si hay un cierto parecido entre el **MICROPAINTER** (GR. 7.5) y el **DESIGN MASTER** (Gr.8). Ambos hacen un "vaciado" de la pantalla al grabar, agregando el **MICROPAINTER** 5 bytes al inicio con los valores de los registros de colores. Carguen una pantalla del **MICROPAINTER** en el **DESIGN MASTER** para que vean.
¿Cuándo llega todo lo que prometieron?

Sres. Revista Stak:
Tengo todas sus revistas. Mi nombre es **Erton Ossandón Tapia** y tengo 11 años. Quiero hacerles unas preguntas que ahí van.
1. Quisiera que pudieran conseguirme algunos trucos o cargadores para los siguientes juegos:
Last V8 - Snokie - Mario Bros - Boulder Dash I, III y IV - Draconus I, II y III - Spy Vs Spy I, II y III - Super Mario Bros I y II - Alley Cat - Tutankamen - 1942 - 1943 (Flying Shark) - BMX Simulator - Spy Hunter - Archon I y II
2. A mí no me funcionan los siguientes cargadores:
Rambo Blade - Druid
¿Dónde puede encontrar estos juegos pero que me funcionen esos cargadores?
3. ¿Cuántas versiones de **SPARTA** hay y dónde puedo conseguirlas?
4. Yo no sé pasar el **«Zorro»** y el **«Superman»**
ZORRO: Llego hasta las tumbas que se abren y hay bolsas de dinero, ¿qué hay que hacer después?
SUPERMAN: ¿En que consiste?
5. Les envío un truco para el **«Raid Over Moscow»** para que lo incluyan en la sección trucos.
Espero su pronta colaboración y de antemano muchas gracias.
Erton Ossandón Tapia Ñuñoa
Estimado Erton:
Tú "pequeña" lista de pedidos de trucos y cargadores pasa a engrosar el papiro de .... ¿Qué? ¿Qué dijiste **Bill**? ¿Que no había papel en el baño y usaste que? ¿Estás ...? Bueno, tendremos que rehacer el listado.
Si los cargadores están bien tipeados probablemente es la versión del juego la problemática. Con las versiones de nuestro avisador **LASERGAME** !No problems!. También puedes conseguir el **SPARTA** en sus diferentes versiones 1.1, 2.3 y 3.2 y manual respectivo.
En el **FOX** no debes tomar las bolsas de dinero, sino que seguir el camino que te indican ellas. Tómalas al volver.
SUPERMAN: Nelson dice que nunca lo "cachó". Yo tampoco. Gracias por los trucos.

Sres. Revista STAK:
Les escribo la siguiente carta, en esta maquinita (ya que no poseo impresora, ni tampoco diskettera), pero si tengo un computador **ATARI 800XL** con cassettera. Tengo 20 años y hace poco que estoy empezando a programar, tanto en BASIC como en ASSEMBLER; su revista me ha servido mucho y con suerte me han salido todos los programas, pero a pesar de todo aún me saltan algunas dudas (no es lo único que salta):
1. ¿Existe algún sistema operativo de cassette? ¿Cuánto vale?
2. ¿Cómo se puede crear un cargador **BOOT** en **BASIC** o en **ASSEMBLER** (de esos cargadores como los de los video juegos)?
3. ¿Cómo se pueden escribir letras super grandes en gráfico cero?
4. ¿Hay alguna forma de proteger los programas en un cassette?
5. Poseo un video juego comercial (con etiqueta) de **BRUCE LEE** y su cargador no me resulta, ¿qué hago?

!continua en la página 32!

¡Hi! Soy yo again. Acá estoy, sentado frente al ST de 4 megas, con disco duro de 85 megas (**¡por fin lo dije!**), tratando de ordenar algunas ideas "inteligentes" para parecer editor de una revista de computación.

Este mes deseo expresar el pensamiento de mucha gente que se pregunta ¿cómo es posible que una marca tan prestigiosa y con productos de primera línea como **ATARI** no tenga un representante aquí?, en las tierras del buen vino, la buena empaná y la cazuela de ave. Para muchos de nosotros, no sólo es triste, sino que bastante frustrante, leer en publicaciones extranjeras, la cantidad de productos nuevos, computadores, impresoras, monitores, expansiones, scaners, cartridges, etc., y no poder acceder fácilmente a ellos. ¿No sería algo increíble salir y poder comprar a crédito cualquier producto **ATARI** recién aparecido en el mercado? Si, lo sería. Pero no sucede así. No. No. Algunos afortunados, que viajan o tienen tarjetas de crédito internacionales pueden darse estos gustos. Pero los simples mortales como el que escribe y la mayoría de ustedes no puede.

Y esta es una de las razones por las cuales mucha gente vende sus **ATARI 8 bits** o **ST** y se cambian a otro modelo. Pero como nosotros somos unos quijotes de la computación (en realidad es que somos inteligentes y no "compramos" cualquier papa), seguimos trabajando, jugando, leseando en nuestro machaqueado **ATARI**. **¡Viva la pequeña diferencia!**. Y pa' más remate hacemos esta revista.

Editorial

A propósito, (¿a propósito de qué?) ronda en el cerebro bestial de algunos miembros del Staff, la demente idea de hacer el próximo año (tipin abril), un Festival, donde se reunan una vez al año, los fanáticos de ATARI. La idea general es que estén todos los modelos de computador existentes, software profesional y no tanto, hardware específico (scanners, discos duros, ampliaciones, etc). Si llegan más de 200 cartas apoyando esta idea, en una de esas lo hacemos. ¿qué tal?

La revista española **A-DTP** define al usuario **ATARI** de la siguiente forma: "Por fortuna el usuario **ATARI** reune unas condiciones excepcionales que no se dan en otras marcas: fanático entusiasta, sufridor nato, coeficiente de inteligencia por encima de la media, no se impresiona con la publicidad y tiene la costumbre de habérselas apañado siempre solo."

También de la misma publicación, el siguiente extracto de una entrevista a **JACK TRAMIEL**, presidente de **ATARI**, luego de un discurso de introducción del **FALCON**:

Pregunta: "**Los usuarios de ATARI son bastantes excepcionales en muchos sentidos. Para ellos, tener un ST va mucho más allá de simplemente tener un ordenador, muchos parecen auténticos fans, fanáticos y defienden sus ATARIs con uñas y dientes, ferozmente. No creo que otras marcas despierten este tipo de lealtad. ¿Usted, a qué cree que se debe este fenómeno?**"

Jack: "**Pienso que es porque el usuario que se informa antes de comprar su ordenador va a convertirse en un fan de ATARI. El usuario de ATARI es alguien convencido del producto, un "supporter" fiel y toma esa decisión porque es inteligente. Hay gente que piensa que porque algo es más caro, también, automáticamente es mejor. Pero ese no es siempre el caso, a veces puedes conseguir algo que servirá para exactamente lo mismo a mitad de precio. Desgraciadamente en la industria de la informática lo que cuenta es la publicidad. Para nosotros el 90% de nuestro negocio es el usuario final y pienso mantener ese estado de las cosas. El usuario, ese fiel fan de ATARI, ¡ese es mi DIOS!.**"

Como escuchamos algunas críticas del número anterior, sobre que estábamos muy serios, que faltaban juegos, etc., este viene (eso esperamos) más entretenido y más apretado. Varios mapas de juegos, los cursos de siempre, novedades, una sección ST más seria les harán perder el apetito. ¡Ah! y vuelve la sección más famosa: **El Mes de Stak.**

Well, saboreen la revista y como siempre no nos manden cartas con críticas. Es que somos muy sensibles y no las soportamos.

¡Hasta la próxima! o mejor dicho el próximo número que con el favor del tata y de nuestros colaboradores, supongo, dirá aún año II.

Yo.

NOTICIAS

Como ya es usual, los creativos y preocupados fanáticos del clásico 8 bits europeos, tienen más de algo escondido bajo la manga.

En software varios son los títulos que están recién estrenados o a punto de estrenarse. Aquí van algunos para los hambrientos de siempre:

The Brundles, Tanks, Bang Pang, Stereo Drum Editor, Zybex y Draconus con sonido Stéreo, Special Forces, Imagine, The Mercenary, Operation Blood para Light Gun, 16 Bit Digitised Replay Disk, etc.. Otros títulos ya se encuentran en distribución en nuestro país y varios más serán lanzados en navidad.

En cuanto a Hardware, he aquí algunos aditamentos para el clásico:

Stereo XL/XE Conversion Kit, 4 Bit Sound Sampler Cartridge, Interfaces para bajar archivos de texto de PC al ATARI, Kit de ampliación de 1 mega para 800XL y 130XE. También se ha desarrollado un ROM DISK de 512K que se instala en el bus de expansión del 800XL. Básicamente es un circuito impreso con cinco "entradas" vacías y una EPROM. Esta contiene el Sistema Operativo Principal y el menú de selección. La ideas es que el usuario "ponga" un utilitario o juego en otra EPROM de 256K y la inserte en una de las cinco entradas. Luego puede escoger del menú de selección que EPROM usar. ¡Desarrollo Incredible!

Por ahora eso es todo. En realidad hay más, pero, ... dejemos algo para otro número.

Para terminar esta pregunta extractada de una conferencia dada por un representante de **ATARI** en los **Estados Unidos**.

Público: ¿Está **ATARI** considerando vender los derechos de la ahora desaparecida línea 8 bits?

Respuesta: Nosotros continuamos vendiéndolos (créanlo o no) en algunas partes del mundo. Ellos simplemente se rehusan a morir. Si gusta haga usted una oferta. Estoy seguro que **Sam** la considerará. Para los **Estados Unidos**, en mi opinión, ellos no son competitivos para hacer nuevas ventas.

MINI OFFICE



por
Jorge
Bacuñan

Todos conocemos utilitarios que nos facilitan nuestro trabajo, tales como los procesadores de texto, graficadores, bases de datos,..., etc. Pues bién, este mes analizaremos a MINI OFFICE II, el cuál al estilo de un paquete integrado nos ofrece seis módulos en un mismo disco ocupando ambas caras:

LADO A
PLANILLA DE CALCULO
BASE DE DATOS
IMPRESION DE ETIQUETAS
LADO B
PROCESADOR DE TEXTO
GRAFICADOR
COMUNICACIONES

Al inicio del programa se le presentará un menú con los módulos. Elija la opción deseada y presione **RETURN**. Una vez terminado el proceso de carga, aparecerá otro menú con las opciones propias del programa elegido. La tecla **ESC** permite abortar cualquier opción regresando al menú previo.

PROCESADOR DE TEXTO

Este procesador a traves de menús y submenús resulta de muy fácil manejo. Sus opciones son:

EDIT TEXT: Editar texto. En esta opción aparecerá en la pantalla el tiempo mientras permanece en el ingreso de texto (TIME 00:00:00), la cantidad de palabras (WORDS), la memoria disponible, si se está en mayúsculas / minúsculas (UPPER/LOWER). Si presiona **HELP** se accede a la pantalla de ayuda, la cual muestra todos los comandos que facilitan el trabajo en el ingreso de un texto(cambiar colores, desplazamientos del cursor, reeorganizar texto por bloques,...).

PREVIW TEXT: Permite vizualizar el texto antes de imprimirlo.

PRINT TEXT: Imprime el texto. En esta opción se pueden dar algunas normas, cambiando los sets de impresión (detener la impresión al final de cada página, líneas por páginas, espacio entre líneas,...).

SEARCH AND REPLACE: Permite hacer correcciones. Búsqueda y reemplazo de palabras.

DIRECTORY/SAVE/LOAD: Directorio de un disco, grabar texto, cargar texto.

MERGE TEXT: Unir textos.

CLEAR TEXT: Borra texto en pantalla.

40 CHARACTER MODE: permite tener 40 ó 20 caracteres en pantalla.

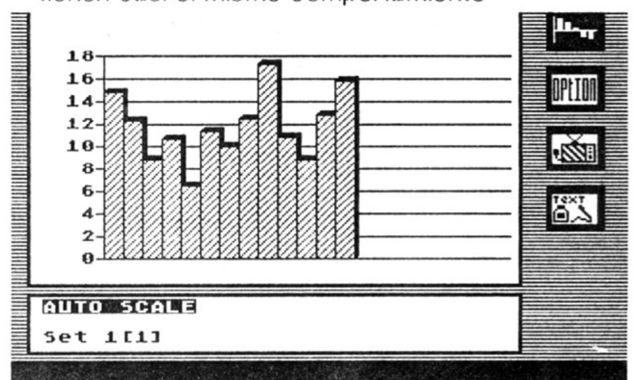
Con la tecla **ESC** puede abandonar cualquier opción o submenú.

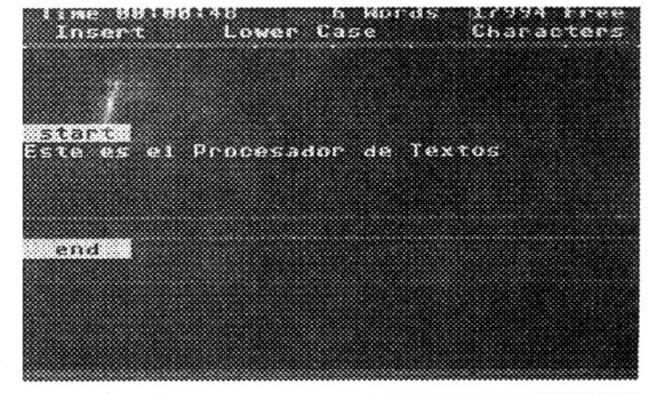
GRAFICADOR.

Este resulta ser un poderoso graficador, el cual puede usar datos ingresados por teclado o de una planilla. El menú principal nos muestra las distintas opciones:

BAR GRAPHIC	: gráfico de barra.
LINE GRAPHIC	: gráfico de linea.
PIE GRAPHIC	: gráfico de pastel.
EDIT DATA	: ingresar datos.
LOAD DATA	: cargar datos.
SAVE DATA	: guardar datos.
DIRECTORY	: directorio.

Lo primero que se debe hacer es ingresar datos en EDIT DATA, los cuales serán graficados por alguno de los tres modelos de gráfico que se elija. Cualquier estilo de gráfico elegido muestra íconos y estos llaman a otro submenú, el cual tienen casi el mismo comportamiento





COMUNICACIONES

Este módulo hace referencia a usar un mismo patrón de comunicación entre computadores. Para ello se requiere una interface como la **Atari 850** y un **modem**. No hice un análisis detallado debido al poco uso de esta opción a pesar de lo interesante que resultaría. (**Nota del Editor: Felicitaciones por la manera de sacarse el pillo**).

PLANILLA DE CALCULO

Una vez cargado este módulo aparecerá en pantalla el menú

EDIT: permite efectuar todo el trabajo en la planilla (ingresar datos, etiquetas, fórmulas). Si se presiona HELP aparecerá una pantalla con los comandos necesarios para trabajar en la planilla (ir a una celda sin necesidad del cursor (CTRL+G), insertar línea (CTRL+I), cambiar brillo del texto (START), etc.).

LOAD: Cargar una planilla.

SAVE: Almacenar (grabar) una planilla.

SAVE GRAPHICS DATA: Graba los datos para ser usados por el módulo GRAPHICS del MINI OFFICE.

PRINT: Imprime la planilla en forma parcial o total.

LIST FORMULAE: Lista todas las fórmulas que están en la planilla.

NEW : Define parámetros para una nueva planilla.

ALTER SCREEN: Selecciona la forma como será desplegada la planilla.



IMPRESION DE ETIQUETAS

Una vez cargado el programa aparecerá el menú:

EDIT FORMAT: Define la forma de la etiqueta, ya sea directamente del teclado o de una base de datos.

SAVE FORMAT: Graba la etiqueta.

LOAD FORMAT: Carga la etiqueta.

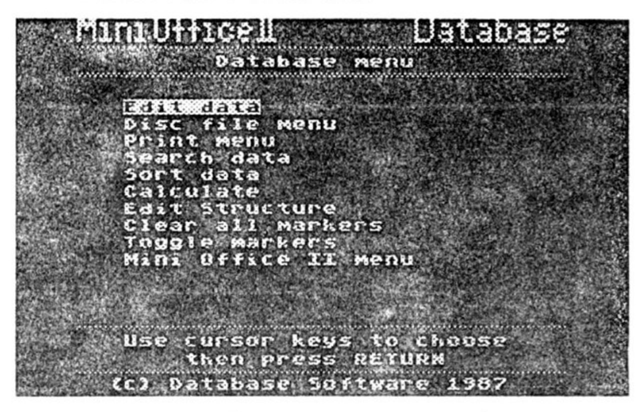
OPEN LABELS: Abre un archivo de una base de datos para usar en las etiquetas.

PRINT LABELS: Imprime la etiqueta.

FIELD PRINT FORMATS: Define como serán impresos los campos.

CLEAR FORMAT: Borra el formato de la etiqueta.

DIRECTORY: Directorio.



BASE DE DATOS

Una vez cargado el programa tendremos en la pantalla el menú:

EDIT DATA: Ingreso de datos. Antes debe abrir la base de datos desde Disk File.

DISK FILE: Permite todo el trabajo para definir la base de datos:

-Crear archivo
-Abrir archivo
-Cerrar archivo
-Directorio
-Load Disc Utilities (programa con 7 opciones para copiar, merge, ..)

PRINT MENU: Imprime la base de datos.

SEARCH DATA: Permite buscar datos en el archivo.

SORT DATA: Permite ordenar datos en el archivo.

CALCULATE: Realiza cálculos en los campos Integer o Decimal de la base de datos.

EDIT STRUCTURE: Permite definir una nueva base de datos. Primero se debe Crear desde Disk File.

CLEAR ALL MARKERS: Permite eliminar todas las marcas hechas a los registros.

TOGGLE MARKERS: Permite realizar divisiones en un archivo.

CONCLUSION

Mini Office II resulta un programa de fácil uso debido a su estructura a través de menús y submenús. Fácil de abortar en cualquier momento si nos hemos equivocado, tiene todos los programas que se requieren en una oficina, y además se puede ir de un programa a otro sin ninguna dificultad.

Para quienes buscaban un utilitario al que se le pudiera sacar el máximo de rendimiento al estilo de computadores avanzados, éste nos da esa posibilidad demostrando que **Atari** aún está vigente.

El argumento de la historia es sencillo. La hija menor del rey, Sabrina, (Nota del Editor: ¿Es la misma que tiene los ... grandes y canta?) ha sido secuestrada por el oscuro morador del castillo Drácula y es mantenida cautiva por medio de un hechizo. El castillo está en Transilvania, y tú has sido reclutado «voluntario» por el rey para que rescates a su hija. Eres entonces gentilmente "escoltado" por los guardias de palacio hasta las cercanías del castillo, por supuesto con la advertencia de que tu cabeza rodará (separada de tu cuerpo, por supuesto) si no cumples tu misión... ¡Ah! olvidaba mencionar que llegas al bosque a medianoche, y dispones hasta el amanecer para rescatar a la Princesa Sabrina. Claro que en Transilvania amanece a las cinco de la madrugada... (Nota de Eddie: A esa hora me levanto yo, y ¡no es broma!).

por Gonzalo Rossel

Al iniciar la aventura, nos encontramos junto al tronco de un árbol petrificado, el cual tiene algo escrito, pero como está cubierto por sedimento, es imposible de leer, por lo tanto, nos dirigimos al norte (N), y luego al oeste (W), llegando al cruce de caminos. Aquí hay una nota, que les recomiendo que boten luego que la hayan leído, porque ocupa espacio. (**Nota del Editor: No seas exagerado.**) En todo caso dice "**Sabrina** morirá al amanecer".

Antes de proseguir, diremos que la principal dificultad inicialmente, es el **Hombre Lobo** que nos persigue, para obviamente convertirnos en su cena, por eso lo primero que haremos será buscar elementos para deshacernos de él, y luego buscaremos a **Sabrina**.

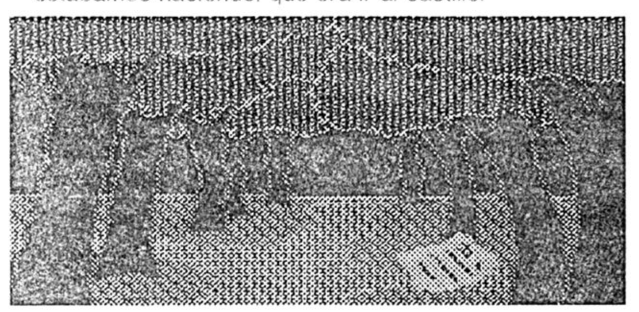
Por ello iremos al Norte, pasaremos entre dos cabañas (ignórenlas) así que seguimos al norte, y llegaremos a una nueva encrucijada de caminos en la cual hay un carruaje destruido. Si miran en su interior (**LOOK WAGON**) verán que hay un ataúd de madera (a partir de este momento, los menores de 18 años deben irse a acostar...). Entren al carruaje (**ENTER WAGON**), y luego abran el ataúd (**OPEN COFFIN**), verán 3 cosas: un **cadáver** (¡por supuesto!), **tres ratoncitos**, y una **BALA DE PLATA** (**Nota del Editor: uno mas tres más uno son CINCO cosas señor Rossel**) (van entendiendo) **-Los hombres lobos se matan con balas de plata Sr. Editor-**, pero primero tomen los ratones, antes que se escapen, y luego la bala. Sobre el cadáver, les diré que no cumple ninguna función más que elevar el terror que de por sí conlleva esta aventura...

NOTA: En este punto del juego ya deben haberse enfrentado con el hombre lobo, por lo que para evitar nuestro deceso prematuro, lo único que se puede hacer es escapar. Simplemente vayan a otro lado y vuelvan al sitio un rato después.

Luego de tener la bala, nos bajamos del carruaje (**D**), y nos dirigimos al norte. Llegaremos a un cementerio. Continuen al norte, y llegaremos a un tenebroso sitio en el bosque, sin asustarse diríjanse ahora hacia el este (E) y llegaremos a una mansión. Entremos en ella (**ENTER HOUSE**), y una vez dentro, suban la escalera (**UP**), y en el ático encontraremos una pistola. Tómenla, y luego carguenla con la bala de plata que encontramos (**LOAD PISTOL**).

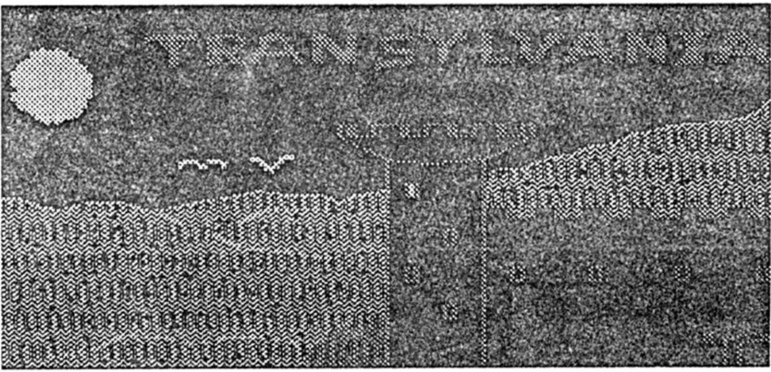
Ahora estamos listos para enfrentarnos al hombre lobo, y cuando vuelva a aparecer... **¡Disparen!** (**KILL WEREWOLF**). Luego de esto, la pistola ya no sirve mas, así que pueden botarla.

La siguiente acción es ir al castillo de **Drácula** por el siguiente elemento que necesitamos para proseguir nuestra aventura. Así es que desde la mansión vayan al oeste y luego al oeste (otra vez), para llegar al cementerio. Tomen la cruz de madera, porque si van a un castillo de vampiros, esa es la mejor arma (**GET CROSS**). Ya que estamos en el cementerio muevan la lápida (**MOVE GRAVESTONE**), y aparecerá una cámara secreta, cerrada por una reja. Lamentablemente aún no tenemos la llave que nos permitirá abrir la reja, así es que seguimos con lo que estabamos haciendo, que era ir al castillo.



Desde el cementerio, diríjanse al sur, y llegamos al cruce. Ahora vamos al este y nos encontraremos con el castillo. Vamos al castillo (N), y luego entremos en él (N). Llegamos al «hall» del castillo. Vamos a la habitación que se encuentra al este, y allí encontraremos un papel para atrapar moscas, tómenlo (**GET FLYPAPER**), y luego, salgan del castillo, porque por el momento no hay nada más que hacer. Vuelvan al camino, frente al castillo, y sigan al este, y arribaremos a un nuevo cruce de caminos. Tomen el camino que va hacia el sur y entonces llegaremos a una choza, entren en ella (**ENTER HUT**). En el interior hay dos cosas que nos interesan, pero están custodiadas por el gato. Sin embargo, no hay que preocuparse, recuerden que ustedes capturaron unos ratones al inicio del juego, así es que dénselos al gato (**GIVE MICE**), el cual se irá tras ellos. Podemos ahora tomar (no beber), la botella de ácido débil (**GET ACID**), y la escoba (**GET BROOM**).

¡Un Interactico que te erizará hasta las pestañas postizas!



Salgamos ahora de la choza (W), y vamos al sur. Nos encontraremos con un Goblin (**Nota del Editor: Me acorde de MAX.**) , que tiene una llave que debemos obtener. Todavía no podemos, pero acuérdense donde está el Goblin para volver después.

Bien, ahora para continuar el juego, tenemos que volver al punto de partida, donde estaba el tronco petrificado. (N, W, S, S, E, S). Una vez allí, abran la botella de ácido (**OPEN BOTTLE**), luego viértanlo sobre el tronco (**POUR ACID**), que como recordarán (seguramente...) estaba cubierto por sedimento, el cual se derretirá y podemos leer lo que está escrito en el *tronco (READ STUMP). Dice «GOLPEEN AQUI»* . Pues ¡hagamoslo! (**KNOCK STUMP**). Mágicamente viajaremos a una caverna, dentro de ella encontraremos unas moscas y un libro de magia. Primero atraparemos las moscas (**GET FLIES**). (**Nota del Editor: Sé lo que es el hambre, pero esto es demasiado**) lo que haremos fácilmente pues tenemos el papel especial...

TRANSILVANIA

La siguiente acción es leer el libro de magia (**READ BOOK**), el que dice que la mayoría de los elixires Mágicos sirven para remover los hechizos que hay sobre una persona. A continuación transcribiré textual (pero traducido) las instrucciones del uso del elixir:

1ro. «Agite el recipiente para energizar los ingredientes» (**Nota al Sr. Editor: Desconozco la legalidad de tales ingredientes**). (**WAVE ELIXIR**)

2do. «Luego vierta el elixir sobre el sujeto» . (**POUR ELIXIR**)

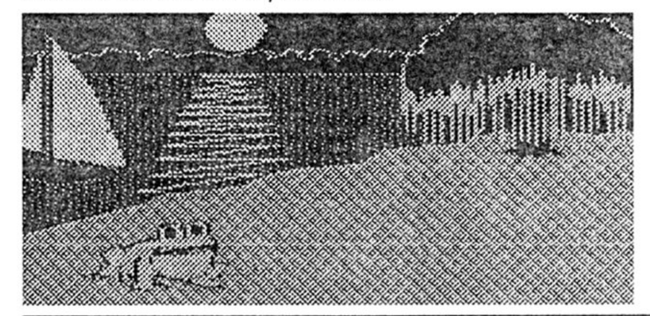
3ro. «Y para completar el hechizo, golpée sus manos» . (**CLAP HANDS**)

Para salir de la caverna, traten de robar el libro (**STEAL BOOK**), y saldrán rapidamente. (**Nota del Editor: No quiero incitaciones a la delincuencia**).

Ahora la acción a seguir es ir al lago, para ello diríjanse al norte y luego al oeste para llegar al cruce de caminos, y una vez allí, vayan al sur. Ahí habrá un bote y una rana. Si miran a la pobre rana, notarán que está un poco delgada (**Nota del Editor: (?)**). Pero como nosotros ante todo somos los héroes de la aventura, nuestra noble acción del día será alimentar a la rana con las moscas que atrapamos (**FEED BULLFROG**).

Para sorpresa nuestra, la rana resultó ser una rana parlante, y nos dirá el siguiente mensaje: "**Dile Ijnid al Goblin por mi**".

Tal como sugiere la rana, volvamos a ver al Goblin que se supone ustedes saben donde está. Una vez que estemos con el Goblin, hagamos lo que nos pidió la rana: decirle **Ijnid** al Goblin (**SAY IJNID**). Inmediatamente el Goblin huirá y dejará la llave. Tómenla, y vamos al cementerio, donde encontramos una cámara secreta bajo la tumba.



Estando en el cementerio, abriremos la cerradura de la reja (**UNLOCK GRATE**), y luego la abrimos para entrar por ella (**OPEN GRATE**), y entremos (**ENTER GRATE**). Dentro de la cámara secreta encontraremos un elixir, tómenlo y salgan (UP). Pueden botar la llave.

Ahora vamos al oeste, donde llegaremos a un claro, donde hay una estatua. Aquí tenemos que entrar a la estatua (**ENTER STATUE**), y obtendremos una caja negra, la cual pueden comprobar si está al ver su inventario (**LIST**). Esta caja negra tiene un botón en la superficie.

Finalmente tenemos todo lo necesario para volver *al castillo para rescatar a la princesa* **Sabrina**, así es que vamos al castillo. En el interior del castillo, avancen hasta llegar a la habitación donde hay dos escaleras, una que sube al segundo piso, y otra que lleva a los subterráneos del castillo.

Bajen hasta llegar a la cámara del tesoro real. **Nota**: Si por el camino se encuentran con un **vampiro**, muestren la cruz (**SHOW CROSS**). En la cámara del tesoro hay un cofre, ábranlo (**OPEN COFFER**) y tomen el anillo que hay en su interior (**GET RING**). Luego suban hasta el primer piso (recuerden que estamos en un subterráneo, y suban al segundo (UP). Allí debemos escalar ahora hasta la torre (**CLIMB LADDER**). No podríamos hacerlo sin la magia del anillo.

En la torre encontraremos un montón de lianas (de las que usa Tarzán), que están cubriendo algo. Sólo empújenlas (**PUSH VINES**), y se descubrirá un sarcófago de piedra. Para abrirlo debemos recurrir a la magia de la caja negra que portamos (**PRESS BUTTON**).



¡**El sarcófago se abrió!** En este punto yo esperaba encontrar dentro del sarcófago a **Drácula** en persona, pero la vista era mucho más agradable: era la **Princesa Sabrina** que dormía debido al hechizo. Por supuesto intenté despertarla con un beso, pero no resultó (**Nota del Editor: ¿Sólo beso? ¿Qué tipo de beso? ¿Con o sin ...?**), así es que para ello debemos utilizar el elixir. Sigan las instrucciones ya descritas para remover los hechizos utilizando el elixir que encontramos, y no olviden abrir la botella antes (**OPEN ELIXIR**).

Y la princesa despertará. Cójanla, es decir, tómenla en sus brazos (**Nota del Editor: ¡Muy Ingenioso señor Rossel!**) (**GET SABRINA**). Ahora el truco para el gran final. Se supone que tenemos que llegar al lago para poder escapar en el velero que allí se encuentra, y para hacerlo en forma rápida, usen la escoba... (**¿La misma de Super Ross?**) (**FLY BROOM**).

Luego de terminado el vuelo, se encontrarán en un árbol, pero no se preocupen, sólo bajen de él (**DOWN**) y a continuación tomen el bote para navegar hacia el reino... (**SAIL BOAT**).

Bueno, ¡felicitaciones!, hemos llegado al término de otra emocionante aventura, donde no bastan la fuerza ni el botón del joystick para terminarla, sino que pensar...

Nota del Editor: As usual ¡Felicitaciones!.

```
10 REM ** CALCULO DE PROMEDIOS **
15 REM * * * por P.Aranguiz * * *
20 REM SET DE COLORES EN PANTALLA
30 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,12:SETCOLOR
 1,0,0:SETCOLOR 4,7,0
40 REM DEFINE VARIABLES y APAGA CURSOR
50 A=0:DIM NUM(50):SUMA=0:PROMEDIO=0:P
OKE 752,1:X=4:Y=6:O=0:CAL=0:DIV=0:L=0:
MAX=0
60 REM DIBUJA PANTALLA
70 POSITION 8,0:PRINT "┌──────────────
───────────┐"
80 POSITION 8,1:PRINT "| CALCULO de PR
OMEDIOS |"
90 POSITION 8,2:PRINT "└──────────────
───────────┘"
130 REM INGRESA SU ELECCION
140 GOSUB 1000
220 REM INGRESANDO NOTAS
225 POSITION 0,3:PRINT "             [0
1=FIN NOTAS              "
230 A=A+1:IF A>30 THEN 300
240 IF A=16 THEN Y=Y+15:X=4
250 TRAP 250
260 POSITION Y,X:PRINT "              "
:POSITION Y,X:PRINT "NOTA(";A;")=";:IN
PUT N:IF N>7 THEN 260
270 IF N=0 THEN A=A-1:V=X:W=Y:POSITION
 Y,X:PRINT "           ":GOTO 310
280 NUM(A)=N:X=X+1:GOTO 230
300 V=X:W=Y
301 POSITION 0,3:PRINT "              L
IMITE                   "
310 REM MENU #2
315 POSITION 0,21:PRINT "[4]PROMEDIO|[
5]CAMBIAR NOTA|[6]NOTA MIN"
320 TECLA=PEEK(764):IF TECLA=255 THEN
320
330 IF TECLA=24 THEN 560
340 IF TECLA=29 THEN POKE 764,255:GOTO
 380
350 IF TECLA=27 THEN POKE 764,255:GOTO
 700
355 IF TECLA=28 THEN POKE 764,255:GOTO
 130
360 POKE 764,255:GOTO 320
375 REM CAMBIANDO UNA NOTA
380 TRAP 380:IF A=0 THEN 130
390 POSITION 0,3:PRINT "
                     ":POSITION 10
,3:PRINT "CUAL ";
400 INPUT B
410 IF B<1 THEN 380
420 IF B>A THEN 380
430 IF B>15 THEN Y=21:X=(B-12):GOTO 45
0
440 Y=6:X=B+3
450 TRAP 450
460 POSITION Y,X:PRINT "
":POSITION Y,X:PRINT "NOTA(";B;")=";:P
OSITION 25,3:PRINT "          "
470 POSITION 25,3:PRINT "NOTA= ";:INPU
T O:IF O>7 THEN 450
480 POSITION Y,X:PRINT "NOTA(";B;")=?"
;O:X=V:Y=W
490 GOSUB 900
500 NUM(B)=O:GOTO 310
520 REM SALIR DE PROGRAMA
530 GRAPHICS 0:END
540 REM VOLVER A EMPEZAR
550 RUN
560 POKE 764,255:REM CALCULANDO SU PRO
MEDIO
565 IF A=0 THEN 130
570 REM CICLO DE SUMA
575 SUMA=0
580 FOR C=1 TO A
590 SUMA=SUMA+NUM(C)
600 NEXT C
610 PROMEDIO=SUMA/A
620 POSITION 0,3:PRINT "
 PROMEDIO=";
630 PROMEDIO=(INT(PROMEDIO*100)/100)
650 PRINT PROMEDIO;"         "
660 X=V:Y=W
670 GOSUB 1000
700 REM NOTA MINIMA
701 IF A=0 THEN 130
705 TRAP 705
710 POSITION 0,3:PRINT " Ingrese el Pr
omedio: "
720 POSITION 22,3:INPUT MAX:IF MAX<1 O
R MAX>7 THEN 705
730 TRAP 730
740 POSITION 0,3:PRINT " Ingrese Coefi
ciente (1 - 2)     ";:POSITION 3
0,3:INPUT L
750 IF L>2 THEN 730
760 IF L<1 THEN 730
770 GOSUB 900
775 SUMA=0
780 FOR C=1 TO A
790 SUMA=SUMA+NUM(C):NEXT C
810 FOR D=1 TO 7 STEP 0.1
820 CAL=SUMA+(D*L)
830 DIV=CAL/(A+L)
840 IF DIV>=MAX THEN 880
850 NEXT D
860 POSITION 4,3:PRINT " Lo Siento no
es POSIBLE"
870 GOSUB 1000
880 POSITION 0,3:PRINT "   La Nota Min
iMa es= ";D;" Coef. ";L;"     "
890 GOSUB 1000
900 POSITION 0,3:PRINT "
                         "
910 RETURN
999 REM MENU #1
1000 POSITION 0,20:PRINT "─────────────┬
──────────────────┐"
1010 POSITION 0,21:PRINT "[1]Calcular|
[2]FIN          |[3]Nuevo     "
1020 POSITION 0,22:PRINT "─────────────┴
──────────────────┘"
1030 TECLA=PEEK(764):IF TECLA=255 THEN
 1000
1040 IF TECLA=31 THEN POKE 764,255:GOT
O 220
1050 IF TECLA=30 THEN POKE 764,255:GOT
O 520
1060 IF TECLA=26 THEN POKE 764,255:GOT
O 540
1070 IF TECLA=28 THEN POKE 764,255:GOT
O 310
1080 POKE 764,255:GOTO 1030
```

Curso de ATARI BASIC

PROMEDIOS

por Patricio Aránguiz

Este Programa fue creado únicamente con los comandos entregados en el CURSO DE BASIC de Revista STAK, con el propósito de incentivar a los que aún tienen miedo de programar en BASIC.

'PROMEDIOS' cuenta con 6 opciones: la primera permite ingresar las notas a ser computadas; la opción 4 calcula el promedio de las notas ingresadas; la opción 5 permite cambiar cualquier nota; y la opción 6 (tal vez la más útil) permite saber que nota se necesita para obtener un promedio deseado con las notas actuales. Con ESC se alternan los menús.

Se acercan las fechas en que los exámenes finales son grandes dolores de cabeza, especialmente si no se cuenta con buenas notas durante el año.

'PROMEDIOS' se encargará de encontrar la nota que debes lograr para terminar con éxito este año.

Las teclas para obtener los caracteres gráficos son CTRL+Q, CTRL+E, CTRL+R, CTRL+Z, CTRL+C, CTRL+W, CTRL+X, y SHIFT+=.

Nota del Editor: Agradecimientos a Patricio por la demostración de que se puede hacer aprendiendo BASIC. Ojalá que nos sigan llegando ejemplos de programación para incluirlos en la revista.

FUTBOL

¿Te gusta el fútbol y no sabes cuál programa elegir entre todos? Pues yo te hablaré sobre los que tiene tu computador (lo haré para que después el Ed... no diga que no cumplo).

Para hablar de ellos te los debo presentar (¿no suena un poco ridículo?) (Nota del Editor: Sí.). Estos son: SOCCER, SOCCER II, SUPER SOCCER, FANTASTIC SOCCER Y KICK OFF (alias "ITALIA 90"). Si se me queda alguno no importa porque deben ser "malenas".

por Lucho "sensible" Rebolledo S.

Empezaremos con uno del año 1983 si no me equivoco. Este es el primero que les nombre (para los olvidadizos es "SOCCER"). Si tu eres de los que les gusta la onda "retro", y tienes un **ATARI 400** o un **800** (ampliados por su puesto) podrás jugar con cuatro jugadores, sino tendrás que conformarte con jugar de "a dos". Este juego a pesar de ser antiguo, tiene posibilidad de jugar contra el computador o con el ídem (los cuatro contra él o tres con él) claro que debes tener las cuatro entradas de joysticks o sino no pasará nada al activar los joysticks 3 y 4. Puedes elegir el tiempo (no el meteorológico), el nivel (traten con el nivel 4): yo me demoré como una hora y media de práctica para ganarle. Claro que también puedes jugar sin la odiosa compañía de la computadora sólo con ponerla en "OFF". Respecto a la gráfica no es mala, pero (si hay peros, no perros) como en todo juego hay defectos, pocos, pero hay. Uno de ellos es que el arquero responde cuando la pelota está muy cerca y te da poco tiempo para "atraparla". Además ocupa los pies al igual que los jugadores. Otro defecto es que para mover tu jugador debes presionar el botón, esperar que salga tu número (1, 2, 3, ó 4) y después mover, pero los jugadores dan muy buenos toques (pases).

SOCCER II: Yo diría que es el más malo (el ma' pior), ya que parece más baby fútbol que f... (son 4 jugadores... los demás, sepa moya). Tiene para 2 jugadores, uno o ver al computador "jugar", el tiempo es de 5 a 15 min. por lado (depende de cuan aburrido estés) y la "dificultad", igual que el primero que mencioné, en cuatro niveles. La gráfica es... regular y si me pongo a nombrar sus defectos el Editor usará la tijera más grande que haya usado en toda su vida como Editor. **(Nota del Editor: A veces me parecen siglos)**.



SUPER SOCCER: Si recién estás empezando a conocer juegos, está bien para ti ya que: es lento, el arquero se tira como si estuviera haciendo sapitos, éste no ataja con las manos sino que el balón le pega (al arquero) y este se queda pegado como momia esperando que algún defensa la "rechace". Pongo esta palabra entre comillas ya que los jugadores disparan como si tuvieran callos en los pies (para no decir patas), y un sinfín de pifias que no quiero mencionar para que no te desmoralices. Quizás el único punto a favor es la gráfica. He dicho sres. y sras.

FANTASTIC SOCCER: Para muchos es el mejor fútbol. Para mi, podría ser; fallas casi, ojo, casi no tiene. El arquero parece que estuviera usando patines y hay un solo método para batirlo (no revolverlo, sino que anotarle un gol). Es de "globito" y hay que ser demasiado preciso para que el balón pase por sobre su cabeza (además es muy cabezón), pero el juego en sí es bueno (si sr. Editor éste es el más rápido y "parecido" al **KICK OFF II**). Un punto que se puede destacar es que puedes elegir equipo (son Ingleses) y tú formación (no vocacional).

KICK OFF: Para mi es la mejor idea de fútbol que se ha hecho, ya que se cobran fouls, hay tarjetas amarillas y rojas, penales (en estos tú mueves al arquero). Su único punto en contra es la gráfica ya que es malísima (los jugadores) y además a veces se pone lento (igual que abuelitos). Puedes hacer práctica en la cancha y de penales, también jugar un partido simple como también una copa y el tiempo de 5 a 15 min. por lado.

Si los usuarios de un **ATARI ST** desean conocer los juegos deportivos de su computador, ya saben con una hoja de cuaderno, un lápiz mina..., no, una lapicera y PARKER de preferencia, un sobre, una estampilla y un poco de saliva.

En todo caso para que los usuarios de ST no se sientan deprimidos yo me comprometo a hácer más averigüaciones sobre los deportes de este GRAN computador. Les doy una primicia: El mejor fútbol de ST es el "KICK OFF II" (sí sr. editor lo confieso). **(Nota del Editor: ¿Qué pasa con el Sensible, Ahhh?)**.

Espero que les haya gustado este artículo y que no te "bajonees" por todos los defectos que he nombrado ya que esa es mi opinión y la tuya puede ser diferente, así que, si eres **ATARIMANIACO** de corazón querrás tener todo (incluso lo malo) para saber que puede tu computador (además la desesperación puede mucho).

Y luego de esta "orientación" me despido hasta otra ocasión.

Nota para el Editor (¿BOSS?): Y mi joystick para jugar **KICK OFF II** ¿cuándo? **(Nota del Editor: ¿Quién se guachipeó de pasada el joystick del 800XL y lo cambió por otro? Joysticks aparte, felicitaciones por el radical cambio en la ortografía y sintaxis)**.

Sin lugar a dudas ahora puedo reconocer verazmente que existen y seguirán existiendo buenos juegos del tipo **PANTALLAS-OBJETOS-LABERINTO** que creía ya desaparecidos. Es por esto que este mes les explicaré la aventura de **TAGALON**, excelente exponente de esta rama de la JUEGOTECA de tu **ATARI 8 bits**. ¡A jugar se ha dicho, mortales!

Para introducirles a este excelente y vertiginoso juego les diré que desde este instante personificas a uno o los dos hermanos **Greenson** (HOW ORIGINAL!, OR NOT?) que tienen que llevar a cabo una **«peluda»** (COPIED TO 'SOMEONE'!) pero atrayente misión, que encontraron escrita sobre un viejo pergamino, que dice: "... quien logre recoger mas de 15 cristales mágicos, podrá transformarse en **REY** de estas tierras, para ello deberá sortear un sinfín de peligros utilizando sólo su ingenio...". Y así los osados **Greenson** comenzaron su aventura.

Como ya observamos **TAGALON** se puede jugar de a uno (SINGLE) o dos (DUAL) jugadores, dividiéndose en esta última la pantalla de juego. Tus desplazamientos se realizan en cualquier dirección de tu bastón de juego. Nuestra misión la llevamos a cabo dentro de un castillo y sus alrededores donde se encuentran esparcidos una apreciable cantidad de objetos y cristales que podemos coger. No crean que la misión es muy fácil ya que casi todas las pantallas se encuentran custodiadas por **CAMPESINOS, GUARDIAS y CALAVERAS VIVIENTES** que tratarán a toda costa de eliminarte de la faz de la tierra. Si por desgracia logras contactarlos, tu energía disminuirá en 10 (¡¡biaj!!).

Ahora bien, si se fijan a la izquierda o derecha (player 1 o 2 respectivamente) del screen encontrarán un indicador que analizaremos de izquierda a derecha:

1. **ESTADO DE ANIMO (STAMINA):** indica tu nivel de felicidad y bajo el, tu nivel de **ENERGIA**.

2. **CRISTAL (CRYSTAL):** bajo éste, la cantidad de cristales cogidos.

3. **LLAVE (KEY):** permiten abrir puertas (¡obviously!).

4. **ESCUDO (SHIELD):** te protege contra cualquier contacto enemigo.

5. **BOMBA (BOMB):** destruye a todo enemigo en screen. Si juegas un DUAL y activas esta opción, restarás energía a tu contrario, si está en screen.

6. **LIQUIDO RESTAURATIVO (RESTORATIVE LIQUID):** incrementa en 5 tu energía.

Bajo las 4 últimas opciones se ubica un cursor que indica el poder que tienes disponible, y lo puedes activar con el gatillo **(¿Qué clase de joystick tiene gatillo?)** de tu bastón. La parte negativa de estos últimos es que cada poder desplaza otro, es decir que el cursor cambia al último poder adquirido.

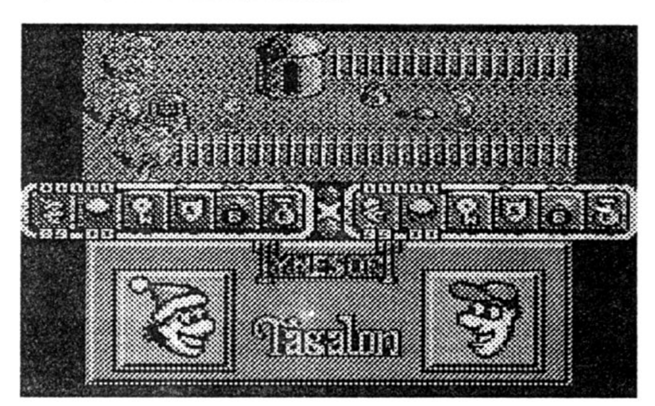
Existe una cantidad enorme de pantallas, algunas de fácil acceso, otras de accesos ocultos, ¡descúbrelos!. En total existen 30 cristales en todo el juego, así que pónganse las pilas y búsquenlos, eviten inteligentemente a los enemigos, y perseveren. La perseverancia es la mejor arma. **(Nota del Editor: Y en choza de herrero, navaja de palo!)** Si logran 15 o más cristales, encuentren la ruta al castillo y descubran el cuarto especial donde los nombrarán ganadores del juego y la corona, ¿bello no?

TAGALON posee cualidades netas de todo buen juego:

Una excelente gráfica, colorida, con enemigos de movimientos fluidos, acertada para la trama del juego.

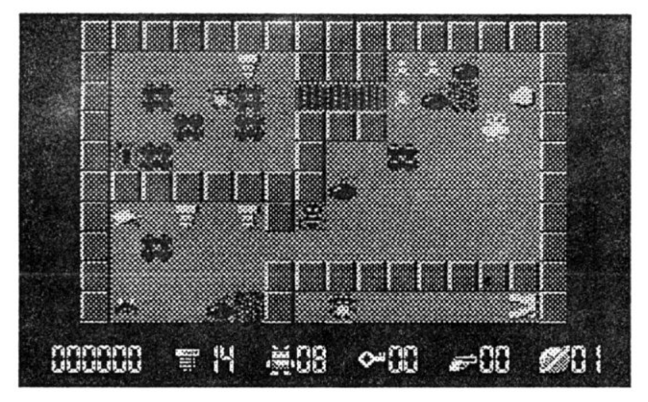
Una melodiosa banda sonora (¡aún no encuentro la opción de OFF!. ¡Horroroso, no!) que nos acompaña durante nuestra aventura.

Una trama llamativa, adictiva que logra transformarlo en un excelente juego que será otro de los clásicos de tu **Atari**. No lo duden, ¡juéguenlo!, no se arrepentirán. Nos leeremos pronto. **GOOD LUCK, FREAKS!**.



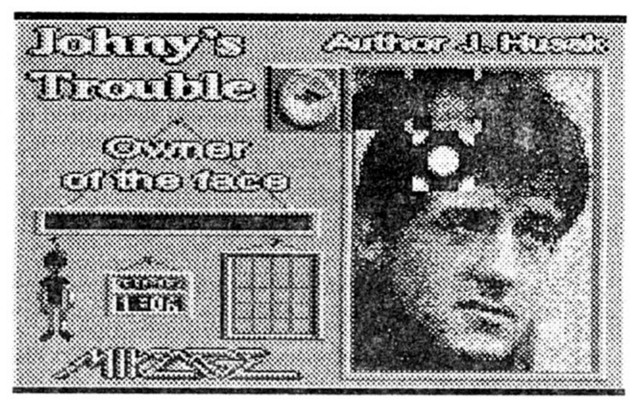
TAGALON

Una bien lograda mezcla de ingenio, laberintos, enemigos por doquier, y piezas móviles, es este simpático juego, en el cual personificas a un pequeño robot que debe llevar a cabo la recolección de varios SCREWS **(TORNILLOS)** esparcidos en la módica suma de... **¡52 LABERINTOS GIGANTES!**.



Como siempre, no es para nada fácil el chistecito éste de buscar tornillos, ya que pululan por los LABERINTOS (conocidos tambien como PLANETAS) **enemigos robóticos**, tales como **VAMPIROS ELECTRONICOS, BLACK ROBOTS** (primos lejanos del archienemigo de **CAMELOT**), inesperados **FLUJOS DE ENERGIA, IMANES**, etc. Pera enfrentarnos a estos serios peligros podemos valernos de **CARGAS LASER** (que podemos disparar), **VIDAS EXTRA, LLAVES, CABINAS de TELEPORT, BOMBAS y PIEZAS móviles**, los cuales encontramos esparcidos en los planetas y nos aligeran en algo la misión. El resto lo ponemos nosotros, ya que necesitamos una gran masa cerebral dotada de una análoga cantidad de astucia para lograr nuestro escape de cada PLANETA, lo que haremos sólo al recolectar todos los **SCREWS** que en ella hay (¡NASTY!). Así es que mucho ingenio y paciencia es lo que necesitas para vencer el adictivo desafío de este entretenido juego donde TENER INGENIO es DIRECTIVA A+.

ROBBO II



JOHNNY'S PROBLEM

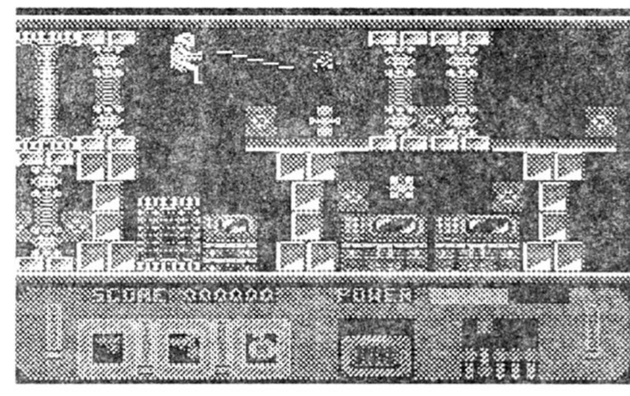
Triste historia la del pobre **Johnny**, ya que en las vísperas del cumpleaños de su novia, su hermano menor destruyó todas las fotografías de las estrellas de cine que durante meses esforzadamente recolectó para regalárselas, obviamente en su cumpleaños. Silvester Stallone, Mel Gibson, N. Kinsky, Arnold Schwarzenegger (¿lo escribí bien?) son algunas de las luminarias que están en la colección de **Johnny**.

JOHNNY, siempre esforzado, concibe el plan de tratar de armar cada uno de los rostros de los artistas, que su pérfido hermanito rompió en 20 pedazos, dándose un tiempo promedio de 5 minutos por fotografía (¡vaya un lío!).

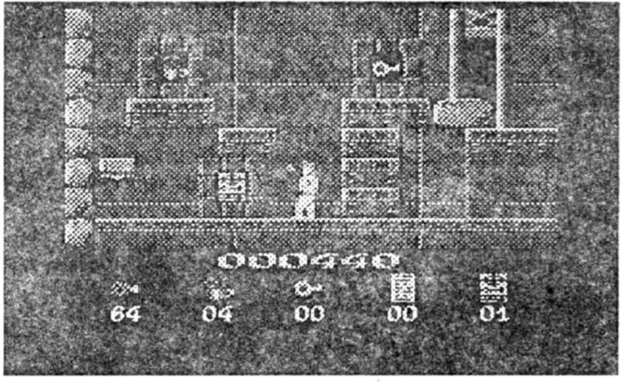
Acumulándose a la difícil tarea que trae el reunir todas las piezas en orden, aparecen la figuras de bombas que explotan en breves segundos, otras que te cambian las piezas, otras que te otorgan tiempo extra, y otras que sirven de **JOKER** (comodín), que aligeran el peso de este desafío.

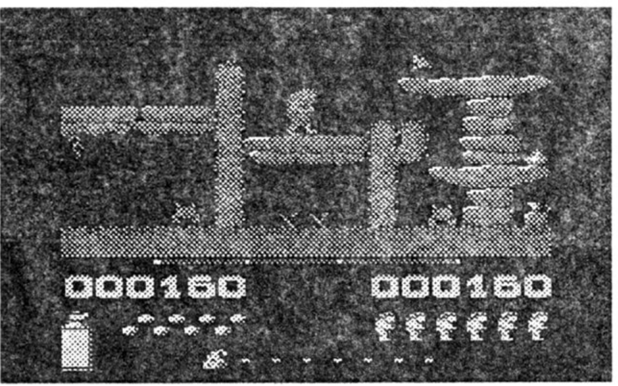
Junto con las anteriores dificultades, se suma el movimiento de las piezas en pantalla, ya que éstas al desplazarlas en una dirección tienen el molesto efecto de **INERCIA**, lo que significa que se detienen sólo si hacen contacto con el borde o alguna pieza.

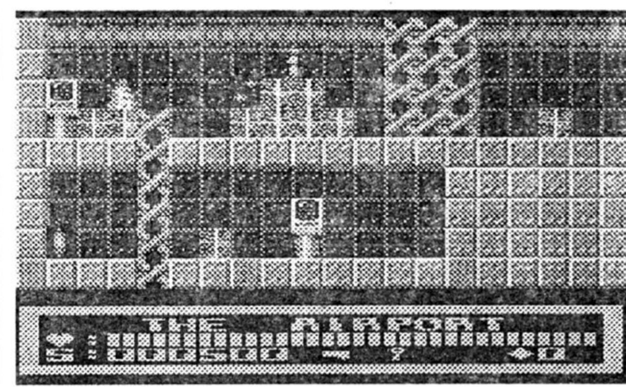
OTROS TITULOS NUEVOS PARA EL 8 BITS. LOS NOMBRES (EN DESORDEN) SON: SHANGAI, HANS KLOSS, LIZARD, TECHNO NINJA Y FRED.











```
100 REM QUE SERA ??
200 RESTORE 1000
210 FOR I=0 TO 1015:READ A:POKE 29696+
I,A:NEXT I
220 X=USR(29696)
230 END
1000 DATA 216,104,169,0,141,47,2,141,0
,212,173,48,2,72,173,49,2,72,173,196,2
,72,173,197,2,72
1010 DATA 173,198,2,72,169,34,141,196,
2,169,38,141,197,2,169,42,141,198,2,16
9,158,141,48,2,169,118
1020 DATA 141,49,2,169,46,141,0,2,169,
118,141,1,2,169,0,162,140,157,255,127,
157,139,128,157,23,129
1030 DATA 157,163,129,202,208,241,162,
14,169,252,133,203,169,118,133,204,169
,11,133,207,169,128,133,208,160,0
1040 DATA 177,203,145,207,200,192,18,2
08,247,165,203,24,105,18,144,2,230,204
,133,203,165,207,24,105,40,144
1050 DATA 2,230,208,133,207,202,208,22
0,173,10,210,133,230,173,10,210,133,23
1,173,10,210,133,232,173,10,210
1060 DATA 133,233,162,8,169,32,133,203
,169,124,133,204,160,0,185,192,118,145
,203,200,192,24,208,246,165,203
1070 DATA 24,105,24,144,2,230,204,133,
203,202,208,230,162,12,169,33,133,203,
169,125,133,204,160,0,185,216
1080 DATA 118,145,203,200,192,16,208,2
46,165,203,24,105,16,144,2,230,204,133
,203,202,208,230,162,16,169,34
1090 DATA 133,203,169,126,133,204,160,
0,185,232,118,145,203,200,192,12,208,2
46,165,203,24,105,12,144,2,230
1100 DATA 204,133,203,202,208,230,162,
24,169,35,133,203,169,127,133,204,160,
0,185,244,118,145,203,200,192,8
1110 DATA 208,246,165,203,24,105,8,144
,2,230,204,133,203,202,208,230,162,0,1
60,6,173,10,210,133,205,173
1120 DATA 10,210,41,240,9,14,133,206,1
65,205,157,0,122,165,206,157,0,123,232
,136,208,242,224,48,208,222
1130 DATA 162,0,160,4,173,10,210,133,2
05,173,10,210,41,240,9,10,133,206,165,
205,157,48,122,165,206,157
1140 DATA 48,123,232,136,208,242,224,4
8,208,222,162,0,160,3,173,10,210,133,2
05,173,10,210,41,240,9,6
1150 DATA 133,206,165,205,157,96,122,1
65,206,157,96,123,232,136,208,242,224,
48,208,222,162,0,160,2,173,10
1160 DATA 210,133,205,173,10,210,41,24
0,9,2,133,206,165,205,157,144,122,165,
206,157,144,123,232,136,208,242
1170 DATA 224,48,208,222,169,0,141,8,2
08,169,0,141,9,208,169,0,141,10,208,16
9,0,141,11,208,169,2
1180 DATA 141,111,2,169,120,141,7,212,
169,192,141,14,212,169,2,141,29,208,16
9,58,141,47,2,173,31,208
1190 DATA 201,6,208,249,169,64,141,14,
212,169,0,141,0,208,141,1,208,141,2,20
8,141,3,208,141,29,208
1200 DATA 141,13,208,141,14,208,141,15
,208,141,16,208,104,141,198,2,104,141,
197,2,104,141,196,2,169,34
1210 DATA 141,47,2,104,141,49,2,104,14
1,48,2,96,133,220,134,221,132,222,162,
0,165,230,24,125,0,122
1220 DATA 141,10,212,141,0,208,189,0,1
23,141,18,208,165,231,24,125,48,122,14
1,10,212,141,1,208,189,48
1230 DATA 123,141,19,208,165,232,24,12
5,96,122,141,10,212,141,2,208,189,96,1
23,141,20,208,165,233,24,125
1240 DATA 144,122,141,10,212,141,3,208
,189,144,123,141,21,208,232,224,48,208
,179,165,230,56,233,4,133,230
1250 DATA 165,231,56,233,3,133,231,198
,232,198,232,198,233,165,220,166,221,1
64,222,64,112,112,240,112,112,112
1260 DATA 112,112,112,112,112,112,112,
16,77,0,128,13,13,13,13,13,13,13,13,13
,13,13,13,13,13,65
1270 DATA 158,118,0,63,97,65,159,176,1
60,160,160,176,156,70,98,57,13,5,5,5,1
3,249,130,134,252,0
1280 DATA 0,254,130,130,238,40,40,40,4
0,40,40,40,40,40,56,0,0,120,252,204,20
4,252,252,204,204,204
1290 DATA 204,0,208,208,224,208,208,20
8,208,0,11,255,224,2,255,255,255,128,1
1,255,224,0,191,255,224,0
1300 DATA 47,128,47,255,248,2,255,255,
255,144,47,255,248,0,191,255,248,0,47,
144,191,255,254,2,255,255
1310 DATA 255,144,191,255,254,0,191,25
5,254,0,47,144,190,85,190,64,85,190,85
,80,190,85,190,64,190,85
1320 DATA 190,64,47,144,190,64,190,64,
0,190,64,0,190,64,190,64,190,64,190,64
,47,144,191,255,254,64
1330 DATA 0,190,64,0,191,255,254,64,19
1,255,254,64,47,144,191,255,254,64,0,1
90,64,0,191,255,254,64
1340 DATA 191,255,254,64,47,144,191,25
5,254,64,0,190,64,0,191,255,254,64,191
,255,249,0,47,144,190,85
1350 DATA 190,64,0,190,64,0,190,85,190
,64,191,255,148,0,47,144,190,64,190,64
,0,190,64,0,190,64
1360 DATA 190,64,190,111,224,0,47,144,
190,64,190,64,0,190,64,0,190,64,190,64
,190,75,248,0,47,144
1370 DATA 190,64,190,64,0,190,64,0,190
,64,190,64,190,66,254,0,47,144,190,64,
190,64,0,190,64,0
1380 DATA 190,64,190,64,190,64,190,64,
47,144,21,64,21,64,0,21,64,0,21,64,21,
64,21,64,21,64
1390 DATA 5,80
```





La Revolución de las Consolas

A finales de este año 1993, **ATARI** planea lanzar su última "estrella", la expectacular consola **JAGUAR**, en los mercados de **New York y San Francisco**, con comerciales en TV., TV cable, publicaciones de juegos, etc. US$45 millones se invertirán en la campaña nacional a comienzos de 1994. Se espera que la máquina debute a un precio de US$200 y el software entre US$50 y US$80.

ATARI desea establecer el **JAGUAR** como un "standard" en la industria. Los usuarios verán la diferencia en la pantalla del **JAGUAR**, con sobre **16 millones de colores** (16.777.216 para ser exactos) en gráficos de 32 bits (**color real**). El **JAGUAR** produce polígonos en 3D para ser manipulados en un mundo 3D en tiempo real. Las capacidades de animación exceden los **850 millones de pixels por segundo**, creando efectos especiales expetaculares y mapeo de texturas en tiempo real.

"La imagen es algo que necesita ser vista para ser creída" --dijo **Sam Tramiel**-- ,presidente de **ATARI**. "La imagen es una cosa, pero esperen a ver como ustedes pueden interactuar con estas imágenes."

El **JAGUAR** tiene capacidades tri-dimensionales, con modelos 3D, que pueden ser rotados, ampliamente distorsionados y aún mapeados con diferentes texturas. Fuentes de luz pueden ser definidas de tal manera que los objetos puedan ser iluminados apropiadamente y a diferentes intensidades, dependiendo de la intensidad de la luz y su distancia. En principio habrá 2 megas de RAM de disponibilidad para los juegos.

El Sistema de Sonido del **JAGUAR** está basado en el **PROCESADOR DE SEÑAL DIGITAL** (del cuál es propietario **ATARI**) de alta velocidad con calidad de salida de 16 bits stereo, o calidad CD. Esto permitirá sonidos extremadamente realistas, como voces humanas, carrera de autos, motores de Jet y más. El sintetizador del **JAGUAR** es usado para crear efectos sonoros sin límite y darle a la música una cualidad dramática.

IBM en Charlotte, Carolina del Norte, será la encargada de producir el **JAGUAR**. También estará a cargo del suministro de componentes, testeo, embalaje y distribución del **JAGUAR**, que será hecho en los **Estados Unidos**.

Las principales características del **JAGUAR** son:

-Arquitectura multiproceso basada en un procesador RISC de !64! bits.

-Bus de datos de 64 bits de alta velocidad a 106.4 Mbyte/segundo.

-Procesador gráfico de 27 MIPs asociado con **Blitter** capaz de realizar una amplia gama de efectos gráficos, como sombreado y rotaciones, a muy alta velocidad y programable para lograr una máxima flexibilidad.

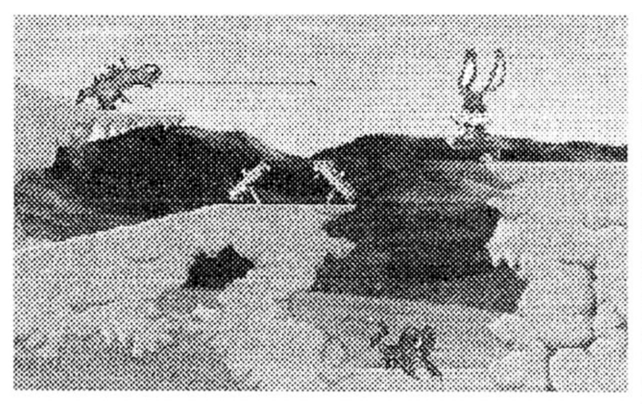
-Procesador de Objetos programable, que puede actuar como una gran cantidad diferente de arquitecturas de video.

-Un procesador de señal digital a 27 MIPs para lograr un sonido stereo con calidad de compact disk.

-**Blitter** para realizar un completo rango de operaciones lógicas a alta velocidad con soporte de hardware.

-Procesador **MC68000 CPU** con reloj a 13.3 Mhz. para propósitos varios.

-Imágenes con calidad 32-bit color en sistemas NTSC o PAL, logrando una imagen como la "realidad" misma, con más de 16 millones de colores en



pantalla. !Aunque no lo puedan creer!

–Capacidad de usar cartridges de 6 megabytes de código comprimido o no. En formato comprimido equivale a unos 50 megabytes.

–16 megabits de **DRAM** rápida.

–Un **CD-ROM** optativo a velocidad doble.

–Conexión **ComLynx** de Entrada/Salida para juegos de múltiples consolas.

–Dos (expandible a prácticamente docenas) entradas de controles, que soportan interfaces análogas y digitales, y también teclados, pistolas de luz y mouse.

–Alta tecnología, diseño ergonómico, control con Joypad, tres botones de disparo, pausa, opción, teclado de 12 teclas.

–Puerta serial de alta velocidad para conexción a modems, TV cable y otras redes de alto nivel.

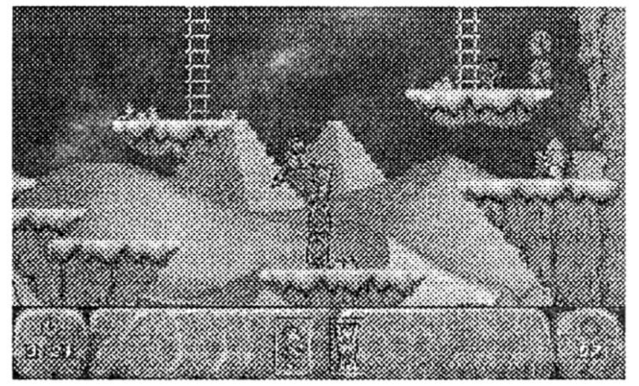
–100 veces más poderoso que el SNES y Génesis. –Y es ... **¡ATARI!**

Algunos títulos para el **JAGUAR** son:

Crescent Galaxy, Cybermorph, Raiden (¡por fin!), Evolution-Dino Dudes, Club Drive, Checkered Flag II, Tiny Toon Adventures, Alien vs. Predator, Kasumi Ninja, Tempest 2000.

Sin duda que está máquina será toda una revelación y revolución en el mercado de los video juegos. Los miembros del Staff estamos pensando seriamente en adquirir algunos "felinos". Este artículo es sólo introductorio y su recibimos un "cerro" de correspondencia pidiendo más detalles de esta fabulosa máquina, los daremos. Si no, ...

Finalmente, gracias a Juan Pablo por conseguir las pantallas de algunos juegos para el jaguar, que aparecen en este artículo.



!!Al fin!!. Hemos regresado a pedido de los miles de fanáticos que sólo compran la revista para leer esta sección. Mientras las mandíbulas de algunos miembros del staff trabajan al 120%, devorando papas fritas, (ojo con los chocolates y galletas en exceso, que pueden terminar tomando cerros de fanta para "**pasarlas**"). Mucha "**agua**" y otras "cosas" han corrido bajo los puentes del "río" mapocho desde la última vez que conversamos. La comida en boga del Staff es el **pan de pascua** y los **kuchens** (¿o kuchenes?), pero a pesar de que nos hemos arrollidado implorando rebaja al distribuidor oficial, este ha sido duro como su pan (¡nunca tanto!). Es por ello que algunos sanguches de carne (¡gracias **Eddie**!), gigantes bolsas de papas fritas (¡gracias **Nelson**!), paquetes de galletas (¡gracias **Be(a)st**!), vienesas mayo (!gracias **Swan**!) han aparecido en los afilados colmillos de los columnistas. Casi se me olvida decirles (¿realmente leen todas estas estupi...?) que los **ROVERS** y **JUMBO** (en el **Burguer**) han reemplazado en esta época a los **quesos calientes** y los **Barros Luco** (del **Dominó**).

Para amenizar toda esta basu..., perdón, comida, la leche (en distintos sabores) ha sido la solución final. ¡Ojo! amigos, apúrense a comprar su leche de chocolate, porque hemos visto a **New Age** tratando de acapararla y a **Eddie** incluso bañandose con ella. ¿no son exagerados? Al sentir de verdad de la **Coca**, hemos agregado la verdadera respuesta a la sed de **Juan Pablo: Sprite con 3 cubos de hielo**. Para colmo debo comunicarles los fracasos del editor de tratar de dejar de fumar (en su intento 124) y de la dieta número 564 de Wallman. No importa, !a vida es un soplo, así que comamos, fumemos, chupemos, ...mos, y todo los ...mos posibles.

En televisión, a ver, ... **El Fugitivo** nos ha hecho recordar las grandes series de antaño (¿por que no reponen **El Prisionero**, **Los Vengadores**, **UFO**, **Cita con la Muerte**, **El Hombre del Maletín**, **Los Invasores**, etc.?) No se me ocurre nada más. Suerte la de algunos columnistas de estar conectados al TV cable. Los demás seguimos tragando la bas...

Al cine si que hemos ido (a propósito, no sean como **Bill**, vayan al cine, no permitan que desaparezcan los pocos que van quedando, el video jamás reemplazará el ritual de la pantalla gigante. Hemos visto: **EL ULTIMO HEROE DE ACCION** (acá debemos decirles que la película incluye efectos reales en la sala de cine. ¿cuáles? Sólo les diremos que tienen una larga y pelada cola y chillan de vez en cuando. Así que mantengan los pies en alto). **ROBOCOP III** (¡telenovela barata!), **TRANSILVANIA MI AMOR** (entretenida, con gÜena música, linda vampira y toques de humor), **JUEGO DE PATRIOTAS** (a lo Harrison Ford), **SOMMERSBY** (excelente).

Seguramente muchas cosas se me quedaron en el tintero y más de alguien me preguntara "oye..., por qué no pusiste que ...? Bueno, la próxima anoten todo y lo mandan.

La pregunta seria de este número es: ¿Por qué un niño debe juntar cerca de 100 millones de pesos para poder someterse a un trasplante en otro país, y muere en el viaje?

Nos leímos in the next número si el "tata" no nos manda la pelá.

YOGI'S GREAT ESCAPE
Yogi, que sigue siendo el oso más listo que la mayoría de los osos, tendrá vidas ilimitadas si en la pantalla de presentación tipeas (sin presionar **SHIFT**):
XJ6
Recuerda que solamente tendrás vidas ilimitadas, no inmunidad. ¡Cuídate de los cazadores, serpientes, rocas movedizas, etc., etc., etc.!
SPY VS SPY II
Cuando pelees con tu oponente, permanece siempre al lado derecho y de seguro le ganarás la pelea.
LODE RUNNER
Gonzalo Rossel de **Los Angeles** (**Chile**, por si acaso), nos envió unos trucos para este juego:
CONTROL Z: Acelera la carga de la pantalla.
CONTROL R: Termina el juego.
CONTROL A: Termina una vida (para atrapados sin salida).
CONTROL D: Tira el barril hacia atrás.
CONTROL M: Muestra los records.
Gonzalo y Felipe Guerrero nos envían este par de trucos para el **TRACK AND FIELD** y el **DEFENDER**.
TRACK AND FIELD
Escribe un número del 1 al 6 para seleccionar deporte.
DEFENDER
En cualquier momento presiona un número y te irás a otra dimensión (¡eso creo...!) (**Nota del Editor: ¿Qué crees?. ¿Qué hay que presionar un número o que te vas a otra dimensión?**)

Israel Jara Soto (Catosoft) se vió forzado a enviarnos las teclas que se usan con el simulador **F-15**, ahí van:
A Acelerador Turbo
B Bombas
D Botar tanques de combustible
E Distraedor de Bombas
F Bengalas
G Ametralladora
M Misil largo
R Radar
S Misil corto
ESPACIO Mirar hacia atrás
ESC Paracaídas
(Flechas) Destacar curso
0-9 Velocidad
RAID OVER MOSCOW
(Colaboración de **Erton Ossandón Tapia**). Si esperas un rato va a salir un **DEMO** y si en cualquiera de esas etapas haces un movimiento con el joystick, entonces empiezas a jugar a partir de ahí.
KIK START
Colaboración de **Patricio Vera Castillo** (Cambiado y revisado más de **1200** veces por el hermano, quién es adivinen ...) Durante la alarma de partida, mantengan el joystick (palanca (bastón)) hacia la izquierda. Cuando termine el "pitazo", tendrán máxima velocidad, pero para mantenerla, muevan velozmente el joystick hacia adelante.

Poder sin el Precio La Historia ATARI ...
Capítulo Final

MIRANDO AL OTRO LADO DEL OCEANO
Mientras más declinaban los negocios de **ATARI** en los Estados Unidos, más se dedicaba a las ventas en otros continentes. En Europa la situación fué completamente diferente. Había menos distribuidores y ellos tendían a especializarse en un tipo de computador y un país.

Los precios para las máquinas y software en Europa eran también más altos, y **Tramiel** dirigió la mayoría de la producción de **ATARI** y los esfuerzos de mercado a las ventas Europeas. Las máquinas probaron ser muy populares y se vendieron muy bien. Pronto, toda la producción y esfuerzo de **ATARI** fueron dedicados a Europa, y el mercado de los Estados Unidos declinó aún más. Hasta hoy, el 85 por ciento de las ganancias de **ATARI**, provienen de fuera de los Estados Unidos. Este éxito foráneo fué conseguido a expensas del mercado Norte Americano, y fué la causa de mucho resentimiento entre usuarios domésticos y distribuidores.

Básicamente **ATARI** hizo muy poco desarrollo en nuevos computadores y muy pocas mejoras en el sistema operativo **TOS**. **ATARI** logró sacar máquinas como el portatil laptop **STACY** y la línea **68030 TT**, pero muy pocas máquinas estuvieron disponibles en los Estados Unidos.

MOVIENDOSE A LO PORTATIL
A ATARI debe dársele el crédito por poner en el mercado uno de los primeros computadores personales portátiles. EL **PORTFOLIO ATARI** tiene un excelente teclado y una buena pantalla. Viene con cinco aplicaciones internas, una tarjeta controladora PC para cargar o "vaciar" archivos a computadores PC Compatibles, y 128K de RAM.

Originalmente, el **PORTFOLIO** se vendió por US$500 – mucho menos que los computadores de la competencia – y fué bien recibido. Otra vez, sin embargo, **ATARI** falló en proveer nuevos modelos con tarjetas standard para software de aplicación. En vez de ofrecer modelos con creciente compatibilidad con **MS-DOS** y nuevas especificaciones, **ATARI** bajó los precios. Más aún, a medida que nuevos portatiles salían al mercado a precios competitivos, las ventas del PORTFOLIO continuaban su descenso.

DE VUELTA AL TRIBUNAL
El fracaso más notorio y reciente tomó lugar en las cortes en vez de las tiendas. En una demanda de US$150 millones, **ATARI** demandó **NINTENDO** por la dominación de la industria, acusándolo de ser un monopolio y limitando el mercado. Aquí fué la partida para la más grande victoria potencial de **ATARI** desde la introducción del **520ST**.

Había una pequeña duda que **NINTENDO** tenía casi el monopolio de las máquinas de video juegos. Las garantías del software de **NINTENDO** eran muy exclusivas y se manejaban para sacar a **ATARI** del mercado. Además aquí había una compañía americana demandando una japonesa en una corte de los Estados Unidos. Para hacer las cosas peor para **NINTENDO**, había un gran prejuicio contra las prácticas de negocios de los japoneses. Parecía que el caso de **ATARI** estaba garantizado y una victoria de US$150 millones reviviría la alicaída compañía.

El juicio fué muy largo. **NINTENDO** admitió que dominaba el mercado y eran un monopolio. Sin embargo, su defensa fué que no actuaban restringiendo el mercado: **NINTENDO** simplemente ofrecía un mejor producto. Además, **NINTENDO** mostró que muchas de las decisiones negativas de **ATARI** le habían costado su posición en la industria. **NINTENDO** no era responsable por los problemas de **ATARI**. **ATARI** lo era.

Al final, **NINTENDO** fué capaz de probar su postura y **ATARI** perdió el caso. ATARI no solamente fracasó al recibir US$150 millones por daños, sino que tuvo que pagar los costos de presentación y defensa de su caso.

ESPERANZA EN EL HORIZONTE
Las cosas lucían muy negras para **ATARI**. La pérdida del juicio con **NINTENDO** y la baja en los negocios europeos dañaron la compañía. Las grandes compañías están construyendo PC compatibles y los precios bajan. Sin embargo **ATARI** no se entrega. Y puede tener una nueva oportunidad.

Se sabe que **ATARI** está trabajando en nuevas máquinas, que, según se dice, tendrá el procesador **68030**, más memoria e interfaces standards **SCSI**. (**Nota del Editor: FALCON**). El precio estaría por debajo de los US$700. Este competiría con los **MACINTOSH** de menor precio y atraerá mucha atención.

Los rumores también hablan de una segunda máquina con el rápido **68040** y estimulantes posibilidades. Con estos nuevos computadores y el **JAGUAR**, vendiéndose al tradicional precio bajo de **ATARI**, la decaída compañía podría regresar al mercado.

Podría ser el último HURRA de ATARI.



¡La calavera se anima y rueda por la pantalla!

ANIMACION

Como mencionamos en el capítulo anterior, esta vez veremos a nuestra amiga calavera rodar animadamente por la pantalla.

En general, una animación consiste básicamente en la sucesión de imágenes, que difieren de algún modo, ya sea en posición, forma o tamaño, dando así la sensación de movimiento. En el programa de ejemplo del capítulo 2, vimos que la calavera se podía mover en todas direcciones por la pantalla, pero la sensación de movimiento era bastante burda. En esta oportunidad será algo más espectacular, **¡la calavera se moverá tal cual lo hace en el juego MONTEZUMA!**

La animación de la calavera se consigue con una secuencia de 16 figuras de 16 líneas (bytes) de altura, las que se muestran en los dibujos correspondientes. Con el fin de que a nadie le quede la más mínima duda de la forma como se diseñan los gráficos P/M, se muestra la primera figura de la calavera con los bytes que la componen. Recuerden que se suman los valores de todos los cuadrados ennegrecidos, para obtener la definición de esa línea de la figura.

EL PROGRAMA

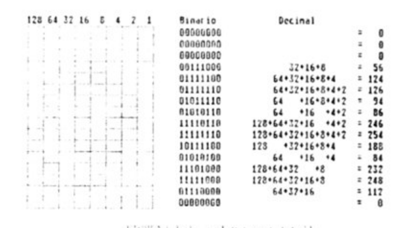
El programa de ejemplo consiste en lo siguiente: **se mueve cada figura a la zona de memoria ocupada por el PLAYER 0 y se incrementa (o decrementa) el registro de la posición horizontal de este PLAYER**, para dar la sensación de movimiento.

Los que analizaron el ejemplo del número anterior, se habrán podido dar cuenta que la calavera parecía arrastrarse por la pantalla. Esta es una de las limitaciones del lenguaje **BASIC** y por eso en esta oportunidad usaremos una rutina en lenguaje de máquina para obtener una mayor rapidez. La rutina es bastante simple y sirve para mover cierta cantidad de bytes desde una zona de memoria a otra. Ya que el código fuente en **ASSEMBLER** apareció en la revista número 4, página 23, no la explicaremos aquí. Sólo hay que tener presente el formato de llamada:

X=USR(RUTINA,DESDE,HACIA,CANTIDAD)

Esta rutina es reubicable (se puede instalar en cualquier zona disponible de la memoria) y la almacenamos en la cadena **MUEVE$**. Los otros parámetros son obvios, **DESDE** donde se quieren mover los bytes, **HACIA** donde y la **CANTIDAD** de bytes a mover. A continuación le daremos un vistazo al programa.

Primero se efectúan algunas tareas misceláneas como apagar la pantalla por un momento, apagar el cursor, instalar gráfico 0, colores, etc., luego se imprime un mensaje, se definen los registros, se limpia la zona de memoria del **PLAYER 0**, se POKEan los valores a los registros definidos, se define **MUEVE$** donde se encuentra la rutina **MUEVE** y **FIGURA$** que contiene la secuencia de figuras de la calavera; y finalmente el ciclo principal de animación donde se mueven las figuras a la zona del **PLAYER 0** y se efectúa el movimiento horizontal del **PLAYER**, primero hacia la derecha y luego hacia la izquierda. El proceso se repetirá hasta que se presione **BREAK** o **RESET**.



Binario	Decimal	
00000000		= 0
00000000		= 0
00000000		= 0
00111000	32+16+8	= 56
01111100	64+32+16+8+4	= 124
01111110	64+32+16+8+4+2	= 126
01011110	64 +16+8+4+2	= 94
01010110	64 +16 +4+2	= 86
11110110	128+64+32+16 +4+2	= 246
11111110	128+64+32+16+8+4+2	= 254
10111100	128 +32+16+8+4	= 188
01010100	64 +16 +4	= 84
11101000	128+64+32 +8	= 232
11111000	128+64+32+16+8	= 248
01110000	64+32+16	= 112
00000000		= 0

Como mencionamos, las figuras están formadas de 16 bytes y se almacenan en la variable alfanumérica **FIGURA$** para mayor comodidad, ya que mediante la ayuda de la función **ADR()** se puede saber exactamente donde se encuentra cada figura en memoria. **FIGURA$** contiene todas las figuras en forma correlativa (una despues de otra) de la siguiente manera:

Figura 1: FIGURA$(1,16)
Figura 2: FIGURA$(17,32)

....

Figura 16: FIGURA$(241,256)

En el programa se ocupa una variable llamada **INDICE** que se incrementa (o decrementa) en 16 unidades cada vez, para la siguiente figura de la animación; y utilizando **ADR(FIGURA$(INDICE))** se sabe la posición en memoria en que comienza la definición de la figura correspondiente. Revisen cuidadosamente esta parte del listado a fin de que tengan una idea global de como funciona.

Por último, prueben variando los límites horizontales (**LIMIZQ y LIMDER**) así como la coordenada relativa vertical (**VPOSP0**), y el ciclo del **TIMER** para diferentes velocidades de movimiento (o también sin tiempo, suprimiendo el GOSUB 730, donde éste aparezca).

Nota sobre VPOSP0: ya que no existen coordenadas verticales para el movimiento de los P/M hemos utilizado esta variable. **VPOSP0** puede tener valores entre 0 y 255, aunque hay que tener en cuenta los límites de la pantalla normal que aparecen en la página 20 del número 8. En nuestro ejemplo hemos puesto 32+88, 32 es el límite del borde superior de una pantalla normal y 88 es la coordenada vertical a partir de dicho borde.

Fe de erratas: En el capítulo 1 de este curso, página 19, aparece un error en la segunda columna, párrafo 1. Dice:

«Pueden tener dos resoluciones horizontales» Debe decir:

«Pueden tener dos resoluciones verticales».

Y con estas dos notas, nos encontramos en nuestro siguiente capítulo donde seguiremos conociendo los secretos de los P/M.

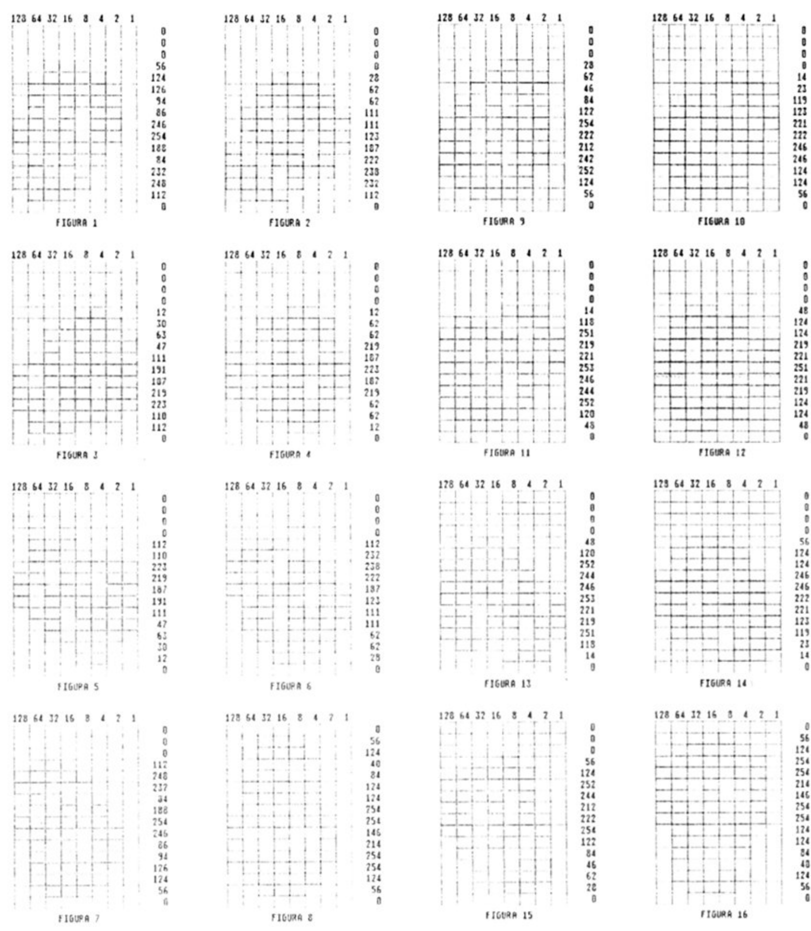


FIGURA 1, FIGURA 2, FIGURA 3, FIGURA 4, FIGURA 5, FIGURA 6, FIGURA 7, FIGURA 8, FIGURA 9, FIGURA 10, FIGURA 11, FIGURA 12, FIGURA 13, FIGURA 14, FIGURA 15, FIGURA 16

```
100 REM ****************************
110 REM *       Curso de P/M       *
130 REM *       Capitulo: 3        *
150 REM *     Revista STAK #10     *
160 REM ****************************
180 DIM FIGURA$(256),MUEVE$(46)
190 POKE 53248,0:GRAPHICS 0:SETCOLOR 2
,6,2:SETCOLOR 4,6,2:POKE 752,1:POKE 55
9,0
200 PRINT "    Ejemplo de ANIMACION co
n P/M"
210 GOSUB 430:REM Define REGISTROS
220 GOSUB 490:REM Limpia PLAYER 0
230 GOSUB 560:REM POKEa REGISTROS
240 GOSUB 690:REM Define MUEVE$ y FIGU
RA$
250 REM *** Rutina de ANIMACION ***
260 INDICE=1:LIMIZQ=48:LIMDER=200:VPOS
P0=32+88
270 FOR I=LIMIZQ TO LIMDER
280 GOSUB 790:REM *  Mueve Figuras  *
290 POKE HPOSP0,I
300 INDICE=INDICE+16:IF INDICE>255 THE
N INDICE=1
310 GOSUB 730:REM ** TIMER **
320 NEXT I
330 FOR I=LIMDER TO LIMIZQ STEP -1
340 GOSUB 790:REM *  Mueve Figuras  *
350 POKE HPOSP0,I
360 INDICE=INDICE-16:IF INDICE<1 THEN
INDICE=240
370 GOSUB 730:REM **  TIMER  **
380 NEXT I
390 GOTO 270
400 END
410 REM * Define REGISTROS utilizados
420 REM * por el PLAYER 0
430 HPOSP0=53248:PCOLR0=704:SIZEP0=532
56:SDMCTL=559:GRACTL=53277
440 PMBASE=54279:GPRIOR=623
450 PAGINA=144:ZONAPM=PAGINA*256
460 PLAYER0=ZONAPM+1024
470 RETURN
480 REM ** Limpia ZONA del PLAYER 0 *
490 FOR I=0 TO 255
500 POKE PLAYER0+I,0
510 NEXT I
520 RETURN
530 REM * POKEa VALORES a los REGIS-*
540 REM * TROS de MEMORIA utilizados*
550 REM * en los P/M               *
560 POKE SDMCTL,62
570 POKE GPRIOR,1
580 POKE PCOLR0,14:REM ** COLOR
590 POKE SIZEP0,2
600 POKE PMBASE,PAGINA
610 POKE GRACTL,3
620 RETURN
640 REM ** Define rutina MUEVE en
650 REM ** variable MUEVE$ y define
660 REM ** secuencia de figuras en
670 REM ** variable FIGURA$
690 RESTORE 830:FOR I=1 TO 46:READ A:M
UEVE$(I,I)=CHR$(A):NEXT I
```

```
700 RESTORE 860:FOR I=1 TO 256:READ A:
FIGURA$(I,I)=CHR$(A):NEXT I
710 RETURN
720 REM ***  Ciclo de Espera  ***
730 FOR T=1 TO 2:NEXT T
740 RETURN
750 REM ** Mueve la FIGURA a la zona
760 REM ** de memoria del PLAYER 0.
770 REM ** Cada figura esta compuesta
780 REM ** de 16 valores (bytes)
790 X=USR(ADR(MUEVE$),ADR(FIGURA$(INDI
CE)),PLAYER0+VPOSP0,16)
800 RETURN
820 REM *** DATOS DE RUTINA MUEVE **
830 DATA 104,104,133,208,104,133,207,1
04,133,206,104,133,205,104,133,204,104
,133,203,160,0,177,207,145
840 DATA 205,230,207,208,2,230,208,230
,205,208,2,230,206,198,203,208,236,198
,204,16,232,96
850 REM ** FIGURA CALAVERA 1 **
860 DATA 0,0,0,56,124,126,94,86,246,25
4,188,84,232,248,112,0
870 REM ** FIGURA CALAVERA 2 **
880 DATA 0,0,0,0,28,62,62,111,111,123,
187,222,238,232,112,0
890 REM ** FIGURA CALAVERA 3 **
900 DATA 0,0,0,0,12,30,63,47,111,191,1
87,219,223,110,112,0
910 REM ** FIGURA CALAVERA 4 **
920 DATA 0,0,0,0,12,62,62,219,187,223,
187,219,62,62,12,0
930 REM ** FIGURA CALAVERA 5 **
940 DATA 0,0,0,0,112,110,223,219,187,1
91,111,47,63,30,12,0
950 REM ** FIGURA CALAVERA 6 **
960 DATA 0,0,0,0,112,232,238,222,187,1
23,111,111,62,62,28,0
970 REM ** FIGURA CALAVERA 7 **
980 DATA 0,0,0,112,248,232,84,188,254,
246,86,94,126,124,56,0
990 REM ** FIGURA CALAVERA 8 **
1000 DATA 0,56,124,40,84,124,124,254,2
54,146,214,254,254,124,56,0
1010 REM ** FIGURA CALAVERA 9 **
1020 DATA 0,0,0,28,62,46,84,122,254,22
2,212,242,252,124,56,0
1030 REM ** FIGURA CALAVERA 10 **
1040 DATA 0,0,0,0,14,23,119,123,221,22
2,246,246,124,124,56,0
1050 REM ** FIGURA CALAVERA 11 **
1060 DATA 0,0,0,0,14,118,251,219,221,2
53,246,244,252,120,48,0
1070 REM ** FIGURA CALAVERA 12 **
1080 DATA 0,0,0,0,48,124,124,219,221,2
51,221,219,124,124,48,0
1090 REM ** FIGURA CALAVERA 13 **
1100 DATA 0,0,0,0,48,120,252,244,246,2
53,221,219,251,118,14,0
1110 REM ** FIGURA CALAVERA 14 **
1120 DATA 0,0,0,0,56,124,124,246,246,2
22,221,123,119,23,14,0
1130 REM ** FIGURA CALAVERA 15 **
1140 DATA 0,0,0,56,124,252,244,212,222
,254,122,84,46,62,28,0
1150 REM ** FIGURA CALAVERA 16 **
1160 DATA 0,56,124,254,254,214,146,254
,254,124,124,84,40,124,56,0
1170 REM ****  FIN DEL PROGRAMA  ****
```

Algunos lectores nos han reportado a través de los diferentes números, que han tenido algunos «inconvenientes» al tipear los listados de los cargadores que han aparecido en nuestras páginas. Aunque nos hemos defendido «como gatos de espalda» insistiendo que nuestros listados están correctos, como efectivamente lo están, siempre habrá alguien a quien no le funcionen y nos echará de inmediato la culpa a nosotros. Es por eso que en este pequeño espacio, incluiremos algunos «parches» **(no negros)** para que los lectores que tuvieron algún problema con cierto cargador (obtuvieron un error del tipo **«Faltan Líneas DATA»**), puedan usarlo.

Antes de continuar es necesario señalar que **TODOS** los listados de los cargadores tienen líneas con sentencias DATA, y que **TODAS** esas líneas contienen **NUMEROS**. Es **ALTAMENTE** probable que los lectores se equivoquen cambiando algún número por otro caracter (cambiar el 0 por la letra O, o un punto por una coma, por ejemplo), lo que lleva al programa a confundirse. Si el programa LEE un caracter que no es un número, entonces se originará un ERROR 8 (**ERROR DE INGRESO DE DATOS**) y el flujo del programa será desviado, incorrectamente, a la línea indicada por el comando TRAP del listado, la que señala que **"Faltan Lineas DATA"**.

Bien, para lo anterior hay tres soluciones posibles: la primera es **FIJARSE** bien al momento de tipear; la segunda es comprar los diskettes o cassettes con los programas (para evitarse molestias y malos ratos); y la tercera es seguir las modificaciones que presentamos a continuación. Estas modificaciones harán que el programa detecte de inmediato algún tipo de error, cualquiera que éste sea, imprimiendo la línea en que se produjo.

DRUID
Modificar línea 460 por:
460 TRAP 520

RAMBO BLADE
Modificar línea 460 por:
460 TRAP 530

SPINDIZZY
Modificar línea 420 por:
420 TRAP 480

TWILIGHT WORLD
Modificar línea 490 por:
490 TRAP 550

MONTEZUMA, BRUCE LEE, ELECTRICIAN, ZYBEX y BLINKY
Modificar línea 420 por:
420 TRAP 490

Para el **DEMO 3 (LETRAS SUPER GRANDES)** también hay una modificación:
32040 TRAP 32120

Nota: A partir del número 6 de nuestra publicación los listados detectan cualquier tipo de error, por lo que los usuarios ya no debieran tener problemas.

Asimismo algunos lectores han informado que ciertos cargadores no les funcionan, es decir no colocan vidas ilimitadas en algunos juegos. A aquellos lectores les entregamos estas modificaciones a los listados, para que lo intenten nuevamente. Los hemos probado con varias versiones, incluyendo las de PRISMA SOFT, y han funcionado sin problemas.

Para hacer las modificaciones es necesario ingresar el listado del cargador respectivo y agregar la línea que corresponde para cada juego.

DRUID y RAMBO BLADE
Agregar la siguiente línea al listado:
215 POKE 257,7:POKE 292,98:POKE 294,36
:POKE 299,37:POKE 303,98

SPINDIZZY y TWILIGHT WORLD
Agregar la siguiente línea al listado:
235 POKE 257,7:POKE 289,98:POKE 291,36
:POKE 296,37:POKE 300,98

MONTEZUMA, BRUCE LEE, ELECTRICIAN, ZYBEX, BLINKY, NINJA COMANDO, EXPLODING WALL, SCOOTER, MOUSE TRAP, JUMPMAN JR y PHANTOM
Agregar la siguiente línea al listado:
215 POKE 289,7:POKE 321,98:POKE 323,36
:POKE 328,37:POKE 332,98

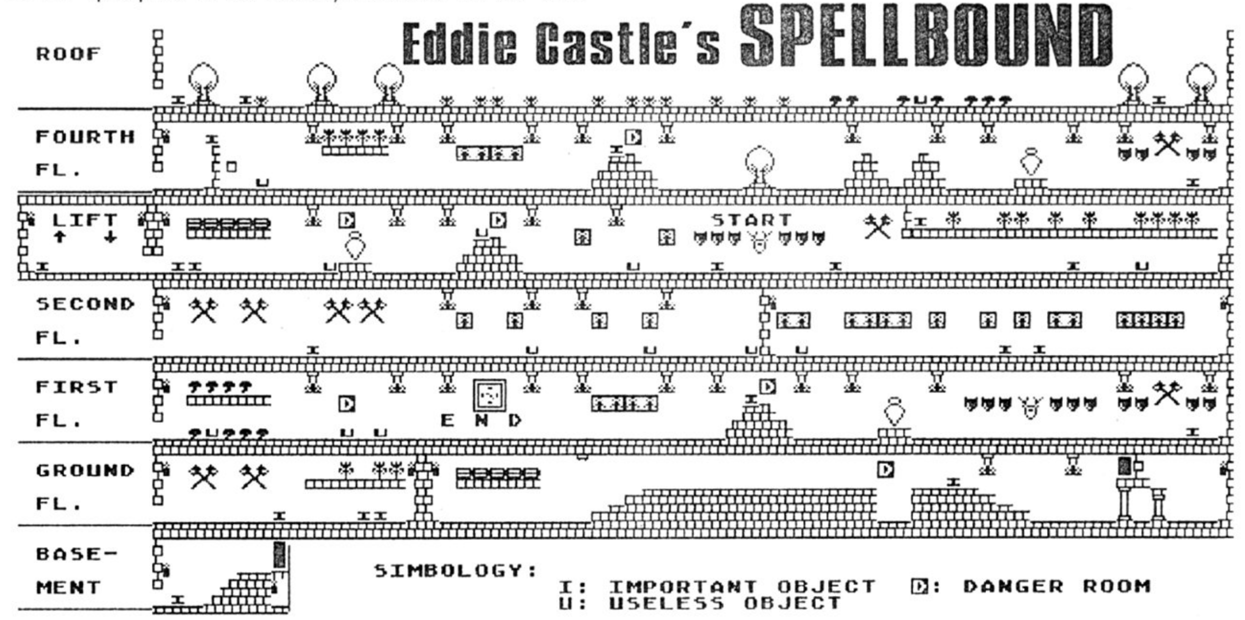
Si con las modificaciones anteriores todavía los cargadores no les resultan, no les queda otro camino que conseguir otra versión del juego. En todo caso, **las versiones de LASERGAME son 100% compatibles con los cargadores** y esto no es una propaganda gratuita, sino que una realidad. ¡Eso es lo que hay!

Como respuesta a la serie de misivas (especialmente del Sr. Editor) en pro de que entregara el mapa de este desquiciado juego medieval con ribetes de contemporáneo, les adjunto la lista de los hechizos para que lo terminen (y paren el escándalo de... Y el mapa del Spellbound, ¿Cuando? (¡GGRRR!)): **(Nota del Editor: A propósito, el artículo de los 4 Fantásticos ¿Cuándo Ahaaaa?)**

HECHIZOS (en secuencia):

1. **CANDELIUM ILLUMINATUS**: prodúzcanlo tomando el **SHIELD (GROUND FL.)** y la **ENGRAVED CANDLE** (3rd FL.), y dirigiéndose al **FOUR LEAF CLOVER (ROOF)**.
2. **ARMOURIS PHOTONICUS**: con la vela ya encendida, diríjanse al **GROUND FLOOR**, colóquense sobre un **STRANGE LIQUID** y prodúzcanlo.
3. **FUMATICUS PROTECTIUM**: podrán producirlo si tomaron el **RED HERRING** (3rd FL.) y la **POWER PONG PLANT** (BASEMENT).
4. **PROYECT PHYSICAL BODY**: con su **GLOWING ARMOUR**, el **MAGIC TALISMAN** reparado y la **CRYSTAL BALL** podrán convocarlo.
5. **CRYSTALLIUM SPECTRALIS** (cortesía del **HELP** que pedí al Sr. Editor): llamen a **ORIK THE CLERIC** al **MOST MAGIC ROOM** (GROUND FL.), denle la **CRYSTAL BALL**, y tengan consigo los **3 CRYSTALS (RED, GREEN** (both in 4th FL.), **BLUE** (2nd FL.)), la **WAND OF COMMAND** y el **WHITE GOLD RING**. Sólo convóquenlo y luego láncenle los 3 cristales a **GIMBAL** para liberarlo.
6. **RELEASE SPELL**: deben tener el **WHITE GOLD RING**, el **MAGIC TALISMAN**, la **CRYSTAL BALL**, la **WAND of COMMAND** y el **ELF-HORN**. Con esto diríjanse al **KING SIZE CLOCK** (1st FL.), genérenlo y hagan el **SUMMON** de los personajes (soplando el **ELF-HORN**) en el siguiente orden: **ELRAND HALFELVEN, SAMSUN THE STRONG, THOR, LADY ROSMAR, THE BANSHEE, FLORIN THE DWARF, ORIK THE CLERIC Y GIMBAL THE WIZARD.**

Al final el hechizo te transporta a tu EPOCA DE CABALLEROS, terminando así el quebradero de cabeza que tuvo que sufrir este mágico personaje. Si desean mas **CLUES** solo escriban pidiéndolas. Ahora con **DISKETTERA** (recálquese con negrilla expandida) (¡Hecho señor Castle!) y el **ENVISION** creo que tendré los mapas a fecha PLAYERS. ¡Nos vemos luego ATARIANOS!



CARGADORES

En este número no aparece ningún cargador para tipear, ya que hemos decidido juntar diez (10) de estos cargadores y ponerlos en un menú, con el fin de incluirlo en el diskette y cassette de este número. El listado de los cargadores es el siguiente:

- JET SET WILLY
- SNOKIE
- PANTHER
- EXTIRPATOR
- BC QUEST FOR TIRES
- QUASIMODO
- TRANSMUTER
- GYRUSS
- THE LAST V8
- ARKANOID

Como siempre, sólo hay que seguir las indicaciones que aparecen en el programa mismo. Además se ha incluido la «banda sonora» del **JET SET WILLY** para el deleite de los que gustan de esta melodía.

Los valores de los diskettes y cassettes es de $850 cada uno, y los pueden adquirir en nuestro distribuidor principal, **LASERGAME**, o bien por correo a nuestra dirección postal, enviando el cheque o giro postal correspondiente, más $200 por gastos de envío.

Escríbannos con sus opiniones sobre esta nueva modalidad de los cargadores en medio magnético, o si prefieren que los listados aparezcan publicados en la revista. Y si quieren algún cargador en especial, escriban con toda confianza.



Nota para el Eddie Thor: Coloqué el nombre en inglés sólo para impresionar un poco. (Nota del Edi(tor): ¿Impresionar a quién? A mí ¡No!))

Segunda nota para el Imper-Editor: Sorry por no poder ponerle acentos ni algunas otras cosas, pero tuve problemas con mi First Xlent. Es una versión antigua y no pude ponerle acentos. (Nota del Edi(tor): ¡Compra la última versión ¡Miserable!)

---

por Guillermo Fuenzalida
(Willy Soft)

Todo comenzó un día Jueves, día en que le comuniqué al editor en Jefe sobre mi idea de hacer un curso de juegos interactivos para **BASIC**. El me contestó: "Bueno, para el Lunes lo quiero, ¡¡COMPLETO!!". No me quedó otra alternativa que agachar el moño y mandarle este artículo a **Eddie Thor**.

Bueno, comencemos con una pequeña reseña histórica.

Los juegos interactivos, también conocidos como los mal llamados juegos de texto, remontan sus inicios a 1976, fecha en que los programadores **Crowter** y **Woods** crearon una nueva modalidad de juego. Realizaron un programa en que el computador "comprendía" las instrucciones del usuario. Dando así la sensación más amena por parte del computador (A quién no le gustaría que su **ATARI** les conversara sobre su equipo favorito, ya sea de fútbol, básquetbol, béisbol, NBA, etc.) (Nota de Ale: A mí, ¿y qué?)

Las aventuras (así las vamos a llamar desde ahora), a pesar de su gran popularidad entre los usuarios, no fué accesible para el público masivo, ya que las computadoras de entonces eran demasiado complejas para ser usadas por cualquier persona. Por entonces no existía el **ATARI** de 8-bits. Aun así, causó grandes problemas en institutos de investigación científica, debido a que los investigadores se quedaban mas bien jugando a la Aventura que en atender a su trabajo.

Junto con la aparición de los computadores hogareños, hubo muchos programadores con la intención de crear aventuras para estas nuevas máquinas (en ese tiempo, claro). Sin embargo, éste no era una tarea de lo más fácil. Basta con sólo imaginar que la Aventura original de **Crowter** y **Woods** ocupaba mas de 300 Kb, mientras que los computadores personales no tenían más allá de unos 16 KB, exceptuando casos como el **ATARI 800** y algún otro computador que no me rebajo a mencionar.

En 1978, un programador llamado **Scott Adams** realizó un **INTERPRETE** (¿qué será eso?), en **BASIC**, en un computador personal en el cual podía realizar pequeñas, pero bien organizadas aventuras. Por si no lo sabían, **Scott Adams** fué el creador de las Aventuras del **Hombre Araña**, **Hulk** y algunos otros héroes de los **Marvel Comics.**

En este cursillo (que de seguro va a tomar varias revistas) (**Nota del Editor:** ¡no lo estés tanto) les voy a enseñar a realizar aventuras tipo texto. Más adelante veremos como agregar gráficos y algunos otros detalles que mencionaré. En todo caso, yo personalmente prefiero las aventuras de sólo texto (o sea, tipo **ZORK**), ya que éstos me motivan la imaginación de los lugares.

Bueno, no los voy a aburrir con más cháchara (Nota de Ale: ¡Zzzzzzzz!) y voy a ir directo al grano (al meollo del asunto)

Pregunta: Bueno, y ahora, ¿qué es lo primero que hay que hacer para realizar una aventura?

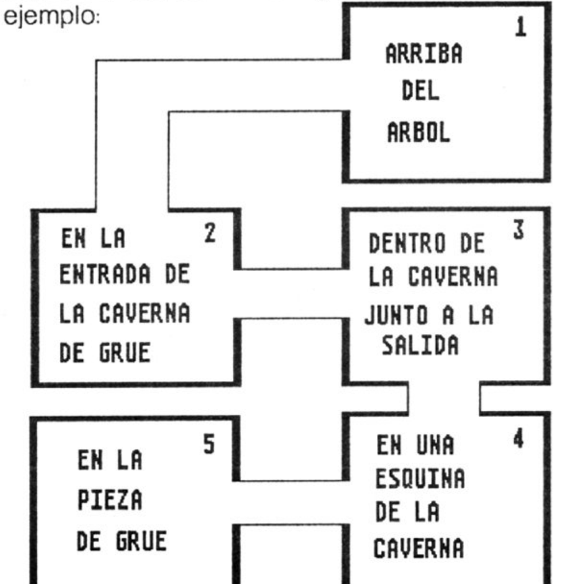
Respuesta: Lo primero que debe realizar todo Atariano que se atreva a programar una aventura, es la <u>idea</u> (Eddie Thor: Si puedes, subraya la última palabra), (**Nota de Thor:** Sí, puedo) un objetivo, una meta o alguna otra cosa parecida. Con Eddie (Thor) estuvimos charlando sobre alguna idea y se nos ocurrió lo siguiente como un juego de ejemplo: Lograr que en Lasergame nos den gratis una de las últimas novedades europeas en **ATARI** 8-Bits (cosa muy difícil de lograr, por no decir imposible). ¿Qué? ¿El editor me llama? ¡Ejem! Por razones de fuerza mayor, tendré que cambiar de

objetivo, el cual será uno más pequeño y más ilustrativo. Se tratará de matar a **GRUE** (un personaje de la célebre trilogía de **ZORK**) ya que él está atemorizando a tu pueblo. Bueno, después de pensar un poco (no como para rebanarse los sesos), se nos ocurrieron diferentes ideas respecto a este objetivo central (juegos como el **INSTITUTE**, cuya solución aparece ingeniosamente escrita por **Gonzalo Rossel** en el número anterior, tiene como objetivo central escapar del instituto; pero tiene que realizar diferentes tareas relacionadas con el objetivo central), tales como: Ubicar donde queda Lasergame, que cosas darle a Rodrigo para que "suelte" los juegos, (**Nota de Rod:** Un día voy a hacer la lista) etcétera.

¡Ah!, una cosa, siempre escriban en una hoja las ideas que se les ocurran al pensar en realizar una aventura, ya que es muy posible (casi siempre en mi caso) que esas ideas sirvan en una aventura posterior.

Pregunta: Bien. Una vez realizado todo esto, ¿que tengo que hacer ahora?

Respuesta: Lo posterior que debes realizar, una vez terminados los objetivos, es dibujar (en una hoja de matemáticas de 5 mm, marca Torre, modelo Greenline.) (Nota de Ale: No le hagan caso, sólo una hoja de matemáticas) un plano de todos los lugares que serán necesarios para realizar la aventura (claro, una obra de teatro sin escenario vale champingnon) (Nota de Ale: ¡Ayy!, que siútico!). No es necesario dibujar con lujosos detalles cada lugar salvo un cuadrito que especifique el nombre y sus ramificaciones hacia otros lugares (o sea, las tradicionales salidas al norte, sur, este, oeste, arriba y abajo en las direcciones de arriba, abajo, izquierda, derecha, diagonal arriba derecha y diagonal abajo izquierda, respectivamente) como en el siguiente ejemplo:



Juegos Interactivos

Cabe destacar que en cada cuadro hay que colocar un número distinto de cero, para así diferenciar cada uno de los lugares en forma más fácil y así ocuparlos en el programa (ya veremos cómo, ya que este curso, además de enseñar a realizar aventuras, puede servir como complemento del curso de **BASIC**). No creo que sea necesario decir y aclarar que no hay que repetir los números para aumentar la confusión, pero si son masoquistas, háganlo; recuerden que el flojo trabaja el doble (y las personas como yo, el triple). (Nota de Ale: Existe la gente trabajadora, floja y Willysoft).

Tercera pregunta: Ya que tenemos las ideas y el plano escrito en un papel, ¿qué hacemos ahora?

Respuesta: Una vez definidos las ideas y el plano, lo siguiente que se debe hacer es realizar un guión. No de esos que se usan en el teatro o en el cine, sino que en una hoja de cuaderno escribir paso a paso las diferentes acciones que el jugador debe realizar para ganar el juego. Esto es una historia como la que voy a contar para el juego de este artículo:

Tu vives en un pequeno poblado en las cercanías de las tierras de **ZORK**, lugar de donde proviene el temible monstruo, conocido como **GRUE**. Después de que atemorizara a tu pueblo y arrasado la granja con que con tanto esfuerzo tu padre había logrado cultivar, decides terminar con esta alimaña. (Este párrafo que escribí es opcional. Sólo lo hice para crear un ambiente de misterio y de paso rellenar espacio a la revista) (**Nota del Editor:** ¡Insensato! Si hay algo que no sobra en la revista es el espacio). Lo que sí que hay que tener claro, es escribir la solución del juego. No les quiero contar la solución de nuestra trama, para que así ustedes descubran como solucionarlo. Pero un buen modelo de guión es la solución del **INSTITUTE**, realizado por **Gonzalo Rossel** y la solución del **DALLAS QUEST**, escrito por su humilde servidor. (Nota de Ale: Humildenm!!)

Bueno, me aburrí con el sistemita ese de las preguntas y respuestas, así que voy a empezar a contar en forma correlativa.

Terminado el guión, lo siguiente que debe hacerse es el diccionario (no, uno enciclopédico no). Aunque primero voy a explicar que es un diccionario.

Nota del Editor: Lo siento. Hasta aquí llegaste por ahora. Si hubieses puesto menos cháchara, quizás, repito, quizás, habrías tenido suerte. Pero esto es lo que hay y en el próximo número continua este interesante artículo.

EXODUS:

por Rodrigo "Kiwi" Cabrera

El hechizero Mondain y su discípula Minax ya han muerto, pero han dejado una creación llamada EXODUS. Lord British soberano de Sosaria necesita la ayuda de cuatro aventureros, los cuales deben destruir a la demoníaca forma.

Continuando con la saga de ULTIMA, Origin Sistems crea EXODUS: ULTIMA III, un original juego semi-interactivo el cual te hará pasar varias horas frente a tu Atari.

Para comenzar el juego es necesario crear un grupo de aventureros. El menú que aparece para este propósito es fácil de utilizar. La creacion de un aventurero no es difícil, la distribución de los puntos de atributos debe ser cuidadosa, ya que solo dispones de cincuenta (50). La elección de la raza y profesión está estrechamente relacionado con la cantidad de puntos que se le otorgan a cada atributo. La fuerza (**Strenght**) determina del daño que puedes provocar a un enemigo en un combate. La agilidad (**Dexterity**) influye en la destreza para maniobrar un arma; una buena agilidad también influye en el éxito para realizar un robo. La sabiduría (**Wisdom**) otorga poder mágico al clérigo para poder conjurar exitosamente algún hechizo. La inteligencia (**Intelligence**) le otorga poder mágico al hechizero. Existen cinco (5) tipos de raza para selecionar: Humano (**Human**), Duende (**Elf**), Enano (**Dwarf**), **Bobbit** y **Fuzzy**. Cada una tiene características que la hacen única (Cuadro 1).

Las profesiones que se pueden elegir son: Guerrero (**Fighter**), Clérigo (**Cleric**), Hechizero (**Wizard**), Ladrón (**Thief**), Paladín (**Paladin**), Bárbaro (**Barbarian**), Lark (**Bufón**), Ilusionista (**Ilusionist**), Druida (**Druid**), Alquimista (**Alchemist**) y Arriero (**Ranger**). Cada una tiene ventajas que lo diferencian de otra (Cuadro 2).

Los diferentes personaje del grupo deben ser seleccionados cuidadosamente, para poder concluir exitosamente la aventura (**Yo recomiendo: Thief, Fighter, Cleric y Wizard. En ese orden**).

Al comenzar el juego los movimientos y comandos te serán algo confusos. Esta es la lista de comandos (se utilizan presionado la inicial).

Attack =Ataque o inducir a un combate
Board =Abordar Barco, montar caballo
Cast =Invocar Hechizo
Descend =Descender por escaleras
Enter =Entrar a un poblado, catacumba o castillo
Fire =Disparar Ca•ones
Get-Chest =Tomar cofre
Hand-equipmemt =Intercambiar equipo entre dos miembros del grupo
Ignite Torch =Encender Antorcha
Join Gold = Darle todo el oro a un solo aventurero
Klimb =Subir por una escalera
Look =Mirar
Modify Order =Modificar orden
Negate Time =Deterner tiempo, se necesitan Magic Powder
Other command =Permite ingresar un comando establecido durante el juego
Peer a Gem =Utilizando una gema se puede ver una mapa del terreno
Quit & save =Graba el juego, para ser continuado posteriormente. Este comando es ejecutado automáticamente cada vez que se ingresa o sale de un poblado.
Ready Weapon =Equipa a un miembro con el arma que deseas y obviamente poseas.
Steal =Ejecuta un robo de cofres en algún almacén que los posea.
Transact =Permite hablar con el poblador.
Unlock =Para abrir puertas posees una llave.
Wear =Vestirse con alguna armadura que poseas
X-it =Salir de un barco o bajar de un caballo.
Yell =Gritar alguna palabra.
Ztats =Despliega el estatus de miembro del grupo que se indique.

Al iniciar la aventura, tu y cada uno de tu grupo parte con 150 monedas de oro (Gold Pieces o G.P.), una daga y una bata como armadura. Entra al primer pueblo que veas y vende lo que no te sirva para luego comprar una buena arma, una armadura y comida, ya que esta se consume rápidamente. Comienza conociendo el terreno y la ubicación de los pueblos, porque deberás visitarlos muy frecuentemente. Existe un pueblo llamada **Dawn** que solo puede ser visto cuando las lunas gemelas están en negro ((0)(0)). Este pueblo se ubica en un bosque hacia el sur del castillo de **Lord Bristish**. **Ambrosia** es otro pueblo que es de gran ayuda; la única manera de llegar aquí es por barco y dejando que este sea absorvido por un tornado. En el están unos altares (**Shrine**), donde, ofreciendo dinero como tributo, puedes elevar tus atributos a su puntaje mas alto. Las catacumbas (**Dungeon**) están plagadas de trampas (Un ladrón (**Thief**) como líder del grupo puede desactivarlas) y enemigos custodiando grandes riquezas y unas inscripciones que revelan ... ¡averígualo tu mismo! (**Nota del Editor: ¡Miserable!**).

Existen varidos tipos de hechizos. Cada uno requiere un determinado poder mágico. Los hechizos del clérigo son (el número entre paréntesis en la cantidad de poder que se necesita para invocar):

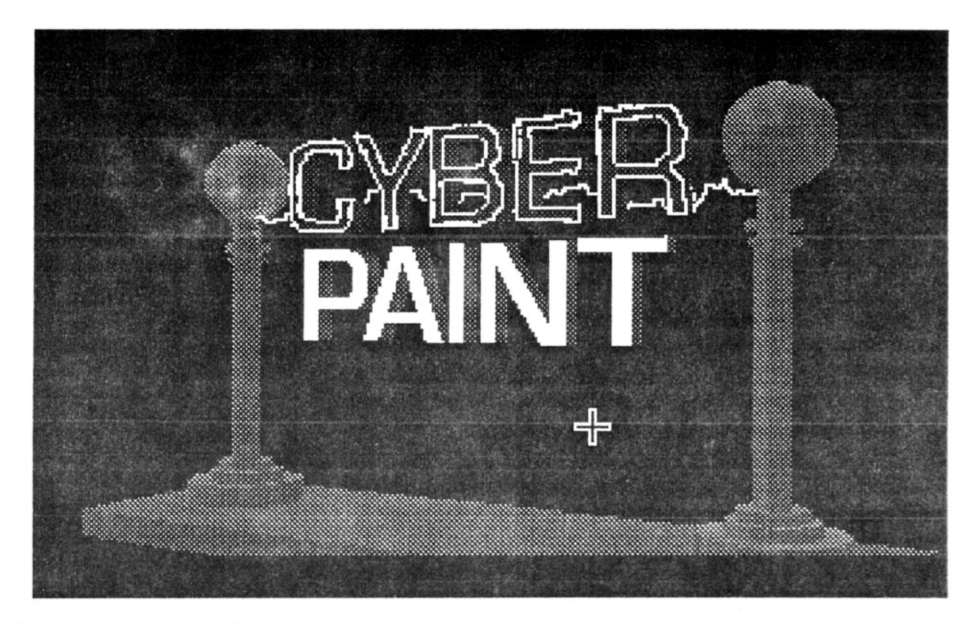
A. (00) **Pontori**: Capaz de matar a todos los zombies, esqueletos y ghoulds.
B. (05) **Appar Unem**: Permite abrir un cofre sin ser dañado por la trampa que posea.
C. (10) **Sanctu**: Revitaliza a un miembro del grupo.
D. (15) **Luminae**: Produce una luz de corta duración para ver en alguna catacumba.
E. (20) **Rec Su**: Permite subir un piso en una catacumba sin necesidad de escalera.
F. (25) **Rec Du**: Permite bajar un piso en una catacumba.
G. (30) **Lib Rec**: Tu grupo aparecerá en un sector escogido al azar en un piso de una catacumba.
H. (35) **Alcort**: Desenvenena a un miembro del grupo.
I. (40) **Sequitu**: Permite salir a la superficie desde una catacumba
J. (45) **Sominae**: Produce una luz de mas duración que Luminae.
K. (50) **Sanctu Mani**: Revitaliza a un aventurero. Mas poderoso que **Sanctu**.
L. (55) **Vieda**: Permite ver un mapa de la zona donde te encuentras.
M. (60) **Excuun**: Envia una poderosa bola de fuego a un enemigo, pocos sobrevivven
N. (65) **Surmandum**: Resucita a un miembro de tu grupo.
O. (70) **Zxkuqyb**: Tus oponentes son golpeados por una gran fuerza.
P. (75) **Anju Sermani**: Cuando haz cargado un cadaver por mucho tiempo, éste se transforma en cenizas. Este hechizo constraresta eso.

Los conjuros de hechizero son:

A. (00) **Repond**: Elimina a **Orcos**, **Gobblins** y **Trolls**.
B. (05) **Mittar**: Una bola de energía es enviada a tu enemigo.
C. (10) **Lorum**: Es igual a **Luminae** del Clérigo.
D. (15) **Dor Acron**: La misma función de **Rec Du**.
E. (20) **Sur Acron**: La misma función de **Rec Du**.
F. (25) **Fulgar**: Una bola de poder dañara gravemente a tu enemigo.
G. (30) **Dag Acron**: Es igual que **Lib Rec** pero se utiliza en la superficie.
H. (35) **Mentar**: Una bola de fuego aniquilará a tu enemigo.
I. (40) **Dag Lorum**: Es igual que **Sominae**
J. (45) **Fal Divi**: Permite conjurar un hechizo de **Clérigo**. Se necesita **Wisdom** para su éxito.
K. (50) **Noxum**: Todos tus oponentes sufrirán daño.
L. (55) **Decorp**: Tus enemigos mas débiles morirán de inmediato.
M. (60) **Altair**: Sirve para detener el tiempo.
N. (65) **Dag Mentar**: Al igual que **Mentar**, pero no afectará a uno solo de tus enemigos
O. (70) **Necorp**: Matará a cualquier enemigo.
P. (75) (**Sin Nombre**): La tierra temblará y tus enemigos serán tragados por ella.

Bueno, este juego vale la pena jugarlo. Recuerden, hablen con todos los aldeanos, visiten todas las catacumbas, en ellas hay unas llamadas marcas (**Mark**) que son de gran ayuda, y visiten a **Lord British** de vez en cuando, el los recompensará con puntos de resistencia. Hasta la próxima. **NOTA: Ver Cuadros anexos en la Tapa trasera.**

MOVIOLA



"La dialéctica emisor-receptor está condicionada por el respeto a la segregación de las expectativas y determina la fijación de registros expresivos paralelos, versión formal de la relación dominante/dominado en el ámbito de las solicitaciones estéticas."

Nota del Editor: ¡No!, no cambien de página, sigan leyendo. Es sólo que el autor trata de impresionarlos.

por Max Veuthey ("The Star Maker")

Que qué tiene que ver con lo que normalmente se escribe en esta revista? Pués, no se, pero como párrafo, no digamos denso, sino profundo y digno de analizar, a mi me parece que puede incluírse en cualquier revista o publicación seria y que se respete. **Nota del Editor: ¿Es nuestro caso?.** Y si lo leen con calma, verán que es muy aplicable a lo nuestro. Y a eso vamos en este artículo: a lo nuestro.

Repito: **La Moviola**.– Tal vez el título les diga algo y tal vez no, pero tiene relación con el cine en cuanto a su técnica de proyección en lo que se refiere a la máquina, proyector o artilugio ad hoc. En realidad es una máquina que proyecta vistas de transparencias en forma rápida y consecutiva, motorizada por medio de una manivela que se hace girar con la mano y que a raiz de lo mismo proyecta varias imágenes por segundo simulando el movimiento o desplazamiento de lo fotografiado en forma consecutiva. (Es un proyector de juguete)! **¿Y a qué viene todo este guirigay?** Pues, es un mero introito, ya que de alguna manera hay que introducir un tema; y el tema esta vez no se relaciona con juegos sino con materias de incentivo intelectual para aficionados.

Aficionados al cine en cuanto a su producción.

Claro, no vamos a hacer un Remake de la **Guerra de las Galaxias** o de **Lo que el Viento se Llevó**. Somos muy modestos, pero podríamos hacer algo como un comercial, una historia cortita, un chiste, un aviso, una presentación para el video casero, una escena que recuerde una película y muchas otras cosas de las cuales no se me ocurre ninguna en este momento.

Para lo anterior es necesario contar con algunos elementos materiales, y otros intelectuales y también emocionales y estéticos, y sin olvidar el factor temporal (mucho tiempo). A grosso modo necesitarán un **Atari 1040** y ojalá un **monitor multicromático (N d E: me gustó ese monitor)**. Programas también, tales como un **C.A.D.**, un **CyberPaint**, un **Dalí**, un **Art Director**, un **Quartet**, y otros no indispensables pero si muy convenientes, y de los cuales hablaré más adelante, no se en qué momento, ya que por esta vez estoy escribiendo "a capella" (¿se escribe así o con dos p?)

Bien! Por ahora nos vamos a dedicar al programa básico para estos efectos: **¡Cyberpaint!** Este es una muy entretenida herramienta para producir una serie de efectos que a mi me gustan mucho.(Recuerden que todo lo que escribo está basado estrictamente en gustos muy personales). No deben culpar a nadie si no coinciden con las materias tratadas. Sólo a mí. Dicho programa se puede considerar primero como uno para dibujar. Tiene muchas posibilidades u opciones; luego, permite mover, modificar, trasladar, desplazar, HACER SECUENCIAS de dichos dibujos, lo que resulta en

un pequeÑo cortometraje o animación. Más de ello luego. Pero primero la parte de dibujo: aunque no es un programa exclusivo para dibujar (y pintar), y no posee algunas de las opciones que tienen otros programas como **DALI**, **ART DIRECTOR**, u otros, sí tiene muchas posibilidades que suplen, compensan, mejoran incluso, o reemplazan las cualidades o características de aquellos. En realidad se puede dibujar casi cualquier motivo. Y sólo con un poco de imaginación se pueden lograr efectos de otros programas. Por ejemplo, no permite dibujar directamente una elipse, pero si hacemos una circunferencia podemos modificarla de tal modo que se convierta en una elipse, y si queremos podemos colocar su semieje mayor en cualquier dirección. Es decir, la podemos rotar en cualquiera de sus ejes (X, Y o Z; ¿me siguen?)

También podemos generar el efecto **"antialias"** que sirve para eliminar el efecto de peldaños o escala. Tambien podemos, usando las opciones de tratamiento de pixeles, generar un desenfoque, cortar la imagen por la mitad, crear efecto de persiana o dividir la imagen en franjas horizontales intercaladas con franjas en negro, hacer un tratamiento de cristalización, llenar la pantalla con todo o parte del motivo (efecto de azulejos o "tiles"), siluetear un color con otro, distorsionar, torcer, separar una imagen en dos, cada una con la mitad de pixeles de la original, bajar la definición a la mitad, y muchas otras opciones largo de detallar.

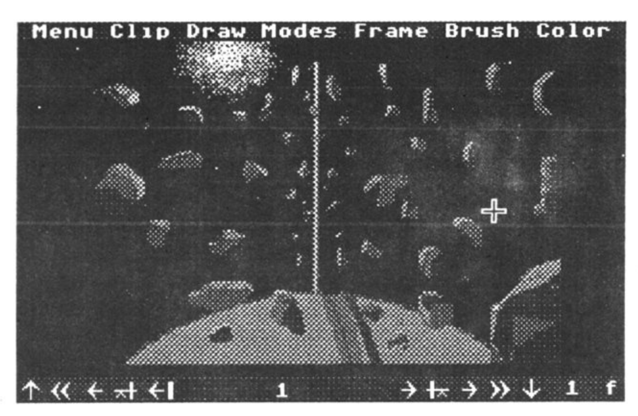
Por supuesto que tambien podemos tomar o cortar la pantalla entera o una parte de ella (solo cuadrado o rectángulo) y trasladarla dentro de la misma pantalla o a otra escena de la secuencia. Para entender bien esto, deben saber que una misma pantalla o imagen se puede repetir "N" veces, y dependiendo de la complejidad de la misma se puede hacer 500 o más veces. Me parece que el máximo son 2000, al menos con un **Mega**. Y ya tenemos la base para la animación. La "estructura" como dirían por ahí. Pero antes sigamos con otros elementos. Una imagen cualquiera podemos variarla de muchas maneras. Sólo para recordarlo diremos que podemos variar sus colores, tamaño, ubicación espacial (rotar en cualquier eje), agrandar, achicar, desplazar en cualquier dirección, alejar, acercar, desaparecer por cualquier borde de la pantalla, etc. Y tambien lo podemos hacer con una parte de ella, tan chica o grande como queramos. Podemos sobre o subimponerla sobre la misma pantalla u otra. Y ya tenemos lo mínimo para hacer algo con movimiento: Supongamos que hemos dibujado un simple poste. Una raya vertical apoyado en una horizontal. A continuación creamos 90 pantallas adicionales pero sin nada en ellas. (Se demora como 4 segundos).

Luego, cortamos o tomamos el poste (queda en un buffer) y fijamos un punto de rotación (abajo y a la derecha del mismo). Establecemos una rotación de 90 grados hacia la derecha (en el eje de las "X" y ya podemos pedir la ejecución de estas instrucciones. Se demorará aproximadamente unos 20 o 30 segundos y lo que veremos es que en la 2a. pantalla el poste aparecerá inclinado un grado, en la 3a., dos grados, en la 4a., tres grados y así sucesivamente hasta ocupar todas las pantallas hasta llegar a la última en que nuestro "sujeto" estará horizontal y sobre la raya o piso, también horizontal que habíamos dibujado en la primera. (Entre paréntesis), valga la redundancia, la raya horizontal o piso deberíamos haberla dibujado previamente en las 90 pantallas antes que todo, o solo aparecería el poste cayendo pero sin la base. También podemos dibujarla después usando el mismo sistema pero sin rotación; (**Empastar**) a traves de las 90 pantallas. También podemos partir del poste ya caído y hacer todo el proceso a la inversa, partiendo de la última pantalla o retrocediendo y el resultado será el mismo. Si queremos, ya que podemos exibirlo en cualquier dirección o sentido. En este caso no representa ninguna utilidad, pero en otras situaciones es muy conveniente proceder desde el fin al principio. ¿ Cuándo? A riesgo de complicar las cosas antes de tiempo les daré una idea:

Si tenemos una imagen pequeña y con detalles y queremos hacerla crecer a traves de unas 50 pantallas, el programa lo hará pero no generará los detalles necesarios para hacer una imagen definida y precisa a medida que crece y resultará una imagen con muy poca o ninguna definición. Para evitarlo, se parte de la imagen mayor ya detallada a gusto de cada uno y se procede a disminuirla de tamaño realizando el proceso de atrás para adelante, situación que el programa maneja muy bien y tiende a mantener los detalles en la medida de sus posibilidades y de sus procesos matemáticos.

Es decir, sabe lo que tiene que achicar, al contrario del otro caso, en que tiene que agrandar algo pero no sabe en que dirección, forma o color debe hacerlo.

Volviendo al **Cyberpaint**, podemos decir que por supuesto, permite salvar tanto secuencias completas o pantallas específicas en formato neo y/o Degás más otras opciones más especializadas. También permite leer secuencias Delta provenientes de programas C.A.D. y trasformarlas en series **Cyber**. Más sobre esto, pero en el próximo número. Como se habrán percatado, se pueden llevar imágenes desde **Cyber** a otros programas a objeto de hacerles tratamientos específicos a fin de mejorarlos, si fuera posible.



Por supuesto, es prácticamente imposible detallar en forma exaustiva la operatoria de este programa, ya que sus posibilidades son casi innumerables. Es fundamental leer al menos un par de veces el manual correspondiente que, dicho sea de paso, es de tamaño apreciable. También dispone de varias opciones de dibujo, ya sea en forma continua, líneas discontinuas, centradas en un punto, circunferencias y rectángulos independientes, tangentes, concéntricos, etc. Por supuesto tiene la opción **"fill"** o relleno, aerosol desde 1/2 cm a 12 o 15 cm. de diámetro y con densidades que varían en una escala de 1 a 99. Para los literatos, también dispone de opciones **"Font"** pero yo no estoy ni ahí con ellas. Así que es casi nada lo que puedo decirles al respecto. (Distintos tamaños y variados estilos).

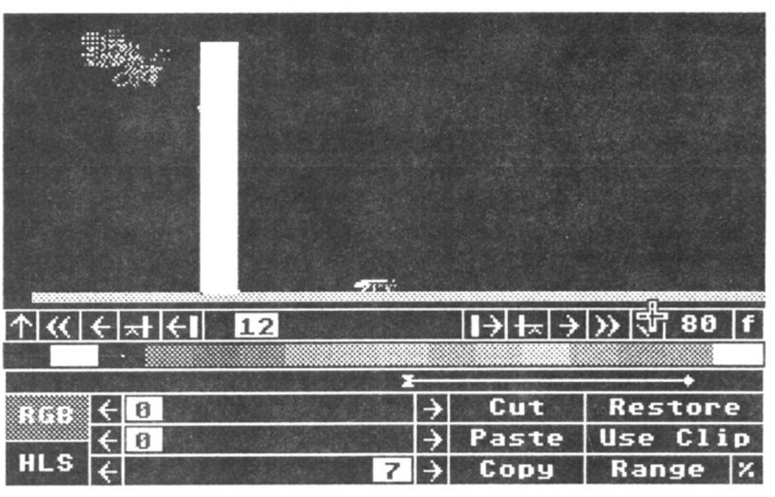
En realidad tiene casi todo lo imaginable, **borrado de pantallas, eliminación de ellas, borrado y/o eliminación de secuencias completas o parte de ellas** (cualquier parte o sector), **acoplamiento de secuencias** o **mezcla de ellas a partir de cualquier cuadro o imagen**, ya sea superponiéndolas o empastándolas bajo la ya existente, o incluso, anteponiéndola a su inicio. Y los colores. Por supuesto 16 de ellos, modificables en su tonalidad e intensidad a gusto del usuario, ya sea en la secuencia completa o en un cuadro específico. También se pueden cambiar todos los colores en cada uno de los fotogramas (vamos profesionalizándonos) y así tener una orgía de colores (o hemorragia, cascada, inundación, temporal, derrame o borrachera según las preferencias personales). **Nota del Editor: Orgía está bien.** Pero el tratamiento de colores también lo vamos a dejar para el próximo número, como asímismo la producción de secuencias y todo lo que ella implica, lo que no es poco pero tampoco del caso detallar por el momento. También analizaremos otras opciones que trae el programa en sí, siempre que se me permita pasarme de los 12 K que me corresponden por cada número de la revista.

En resumen, si le gusta dibujar, pintar y tal vez hacer series que den la sensación de movimiento o cortos animados, este programa es especial para satisfacer sus inquitudes. Yo lo encuentro muy bueno, interesante y con un sin fin de posibilidades que no se terminan nunca de descubrir. Aún despues de seis meses o más de usarlo, sigo encontrando cosas nuevas, o tratamientos de imágenes que producen efectos nuevos. Pero para ello no basta con buscarlos en forma simple, pensando "qué más se podría hacer". Así no se llega muy lejos. Es preferible fijarse una meta, tratar de lograr un efecto específico y buscar la forma de lograrlo experimentando. No es un proceso de 1, 10 o más horas, ni siquiera de un par de días. A veces se demora más, un poco más, otro poco y tal vez otro más. Pero cuando se logra, se obtiene una satisfacción equivalente a pasar una pantalla difícil en **Los Lemmings**, o **Flood** o en los **Viajeros del Tiempo**.

Si tiene dudas, pida que se lo muestren y que le muestren secuencias hechas por este, su modesto servidor, que están disponibles para su deleite y asombro donde su proveedor de costumbre. Nota del Proveedor de costumbre: !Piedad!.

Nota del Editor: ¡Quedé lona!

La Moviola continuará en el próximo número, que sale quien sabe cuando.

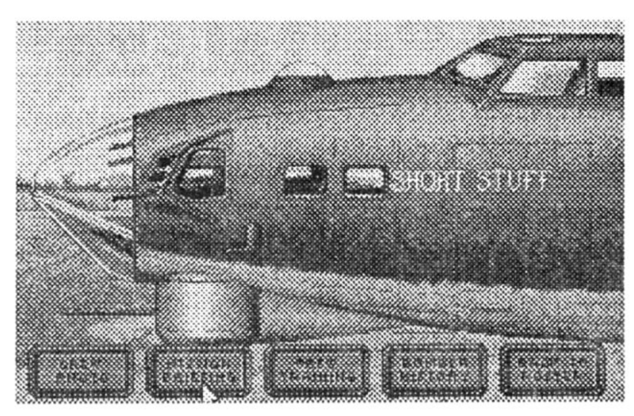


... borrado de pantallas, eliminación de ellas, borrado y/o eliminación de secuencias completas o parte de ellas, acoplamiento de secuencias ...

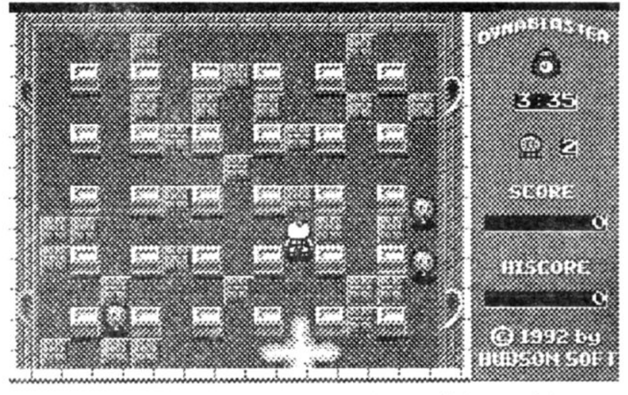
JUEGOS: ATARI ST

Los Nuevos Los Clásicos

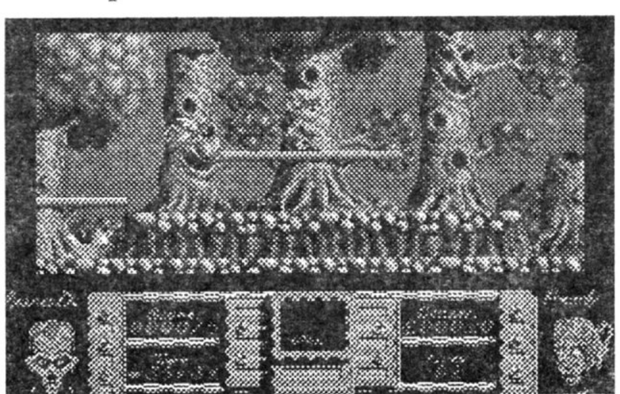
Por Rod Rubber



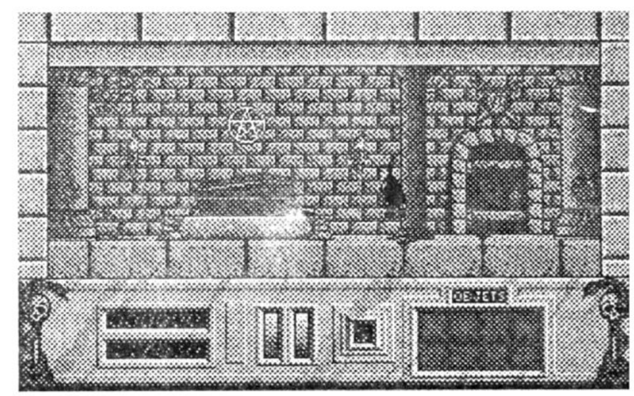
B-17. Nueva simulación de Microprose.



DYNABLASTER. De los videos llega este juego de habilidad.



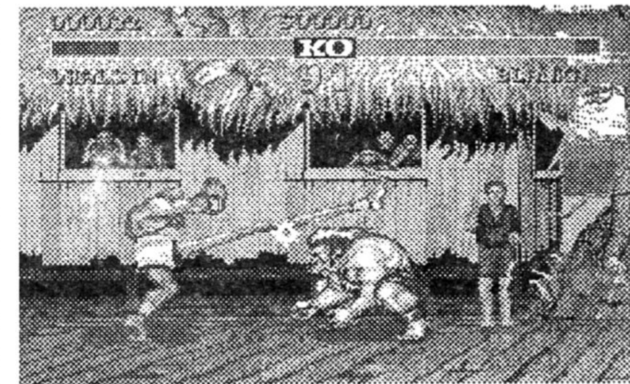
FLIMBO'S QUEST. Plataformas, aventura. Lo clásico.



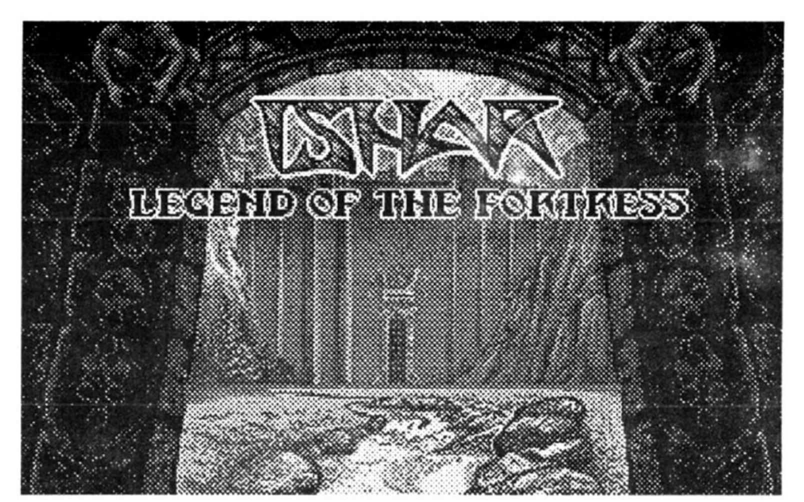
NIGHT HUNTER. Sea un vampiro o un Hombre Lobo y libe sangre.



POOL. Si Nelson tuviera otra mandíbula, también se le caería.



STREET FIGTHER II. De los Videos. La solución para los camorreros.



La Leyenda de la Fortaleza

por Sergio Lagos (Phantom)

Sin duda alguna "ISHAR" es un gran juego de aventuras, pero, ¿de que tipo? se preguntarán ustedes. Pues bien, es uno de aquellos típicos juegos, en los cuales él o mejor dicho los protagonistas son un selecto grupo de guerreros, elegidos metículosamente (es lo que yo aconsejo) por el usuario del mismo, para así poder lograr con éxito la misión de liberar a Kendoria (mundo en donde se desarrolla la historia), de las maléficas garras del hechicero que usurpa el noble trono del castillo o fortaleza de Ishar, sede del reino de Kendoria. (Nota del Editor: casi me ahogo en esta frase.)

Es de esta forma que se da comienzo a la aventura de **"Ishar, la leyenda de la fortaleza"**.

Ishar es un juego de tipo semi-interactivo de rol, es decir, en el usted no necesita tener la habilidad con el joystick o el mouse, de un niño de doce años para poder salvar con éxito esta aventura, sino más bien hacen falta una mente ágil, bastante sentido de orientación, ser perseverante, no ser demasiado conservador y por sobre todo esto poseer una enorme paciencia. Lo cual sin duda es requisito indispensable para lograr una buena performance en este juego. Para quienes han tenido experiencias previas con programas como **"Dungeon Master"**, **"Knigthmare"** o el legendario **"Captive"**, no les resultará demasiado complicado comprender el manejo y forma de juego de **Ishar**, ya que las similitudes en la forma de llevar a cabo las acciones entre aquellos programas e **Ishar** son en escencia las mismas. Es decir, por ejemplo, todos los movimientos se efectuán por medio del mouse en su interacción con íconos, especialmente diseñados para llevar a cabo las mismas (caminar, voltear, pegar, tomar, dejar, hacer sortilegios, preguntar, etc...). Para ello este programa cuenta con una interface muy bien lograda, la cual se divide o estructura de la siguiente manera.

Comandos de dirección: Se encuentran en el rincón superior derecho de la pantalla, bajo el indicador del nombre de la provincia, su función es la de permitir los desplazamientos de nuestros héroes. Para ello cuenta con seis íconos de flechas que indican la dirección del movimiento a realizar, adelante, atrás, derecha, izquierda, caminar de lado hacia la derecha o izquierda. Obviamente demás esta decir que un buen manejo de estos controles permitirá sin duda lograr una buena performance en este juego. **(Nota del Editor: ¿por qué lo dices entonces?)**

Visores de los personajes: Quizás si el nombre que escogí para estos comandos resume o engloba perfectamente su función, la cual es ver las fotografías de los personajes elegidos para tu equipo. Pero en todo caso cabe destacar que además de esa función, también cumplen la de entregar el estado de energía de ellos y mostrar los objetos que estos puedan estar utilizando en sus manos (armas, hechizos).

Nombres de los personajes: Además de su obvia función, estos íconos, cumplen quizás una de las más importantes de toda la interfaz, mostrar las capacidades de cada uno de nuestros personajes, tales como: inteligencia, fuerza, experiencia, dinero, agilidad, resistencia, energías (psíquica y física), etc... Su activación se realiza presinando el botón izquierdo del mouse en el nombre del personaje elegido. Tambien este comando permite guardar en los compartimentos especiales de cada personajes, todos los objetos necesarios para llevar a cabo con éxito la misión.

Cuadro de posicionamiento: Este ícono permite mediante su activación, posicionar (como su nombre lo dice), a los personajes según le parezca más adecuado en el momento que lo realize (muchas veces es bastante útil).

Ventana visual: Sin duda es en ella donde este programa alcanza su máxima expresión, ya que sirve para ver el mundo que nos rodea, es decir, hace las veces de nuestros ojos para los efectos del juego.

Ataque y acción: Al activar esta se ingresa a un menú en el cual uno elige la "acción" a realizar (sortilegio, enrolar un nuevo camarada, asesinar a uno antiguo, orientarse, ver el mapa, etc..)

Disco: Al activarlo se encuentrán en él todas las opciones de disco propias de un juego de este tipo, tales como, salvar la partida, cargar una antigua partida, salir del juego, etc... Cabe destacar que el juego para ser grabado (o salvado) posee una trampita, por cada salvada (por decirlo de alguna forma), exige una cantidad nada despreciable de monedas de oro (mil para ser exacto), las cuales no son nada fácil de recolectar. Bueno, en resumen esos son todos los íconos principales que posee este

programa, los cuales a mi entender cumplen a cabalidad con su misión de lograr especificar, clara y ágilmente todas las funciones de este programa.

Técnicamente este programa está muy bien dotado, especialmente en cuanto a gráfica y ambientación se refiere, sus dibujos son espectaculares, de una calidad increible y el diseño de todo el reino de **Kendoria** esta tan bien logrado, que hace que uno se sienta formando parte de una caricatura, ya que para donde uno se mueva siempre encontrará algo nuevo y fascinante que los programadores se esforzaron por realizarlo de tal forma que todo pareciera real. Su sonido es fuera de serie, esta completamente digitalizado y aporta en gran medida a la perfecta ambientación que los programadores realizaron en este juego.

Sus programadores son de la prestigiosa y ya reconocida firma francesa **Silmaril**, la cual posee éxitos tales como **"Star Blade"**, **"Colorado"**, **"Fetiche Maya"** y el inmortal **"Targhan"**, que sin duda forman parte importante en la biblioteca de cualquier usuario de juegos **ST** que se aprecie de tal. Quizás si el único *punto en contra* que encontré en este programa, es que todas su funciones y diálogos están en idioma francés, del cual yo personalmente sé muy poco, razón por la cual ha sido un escollo bastante difícil de superar en mi intento por terminar este juego. **(Nota del Editor: ¿Has escuchado hablar de unos libros grandes y gruesos, a los que llaman diccionarios?)**

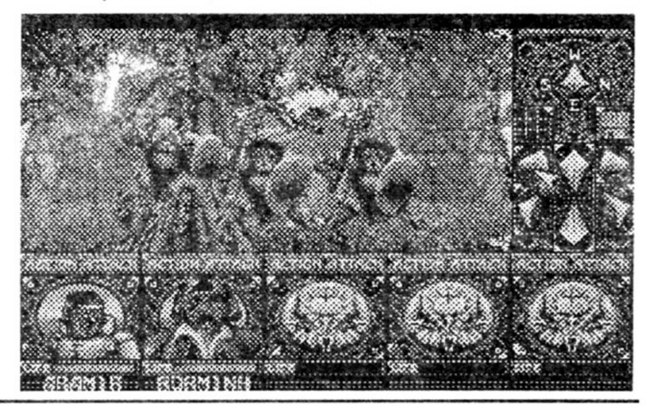
Pues bien, dejémonos de tecnicismos y vamos al juego propiamente tal. Trataré de guiarlos un poco para que no sufran tanto como yo. Al comenzar uno se encuentra solo en las orillas del mar de **Kendoria**. Lo primero que se debe hacer es avanzar en línea recta hasta llegar a conversar con una figura, que al comenzar vislumbramos desde la distancia. El te contará que conoce una aldea en una región cercana, en la cual se encuentra un bárbaro deseoso de aventuras, razón que lo hace un candidato perfecto para tu expedición. Pero ¡cuidado! no hay que confiarse demasiado, este sujeto no está diciendo toda la verdad y algo oculta. **¡Nota:** esto logré descubrirlo haciéndole un hechizo con el cual lo obligué a decirme todo lo que sabía (hechizo de "charme")**!**. Bueno pero sigamos con la historia, lo que ocultaba es que justo al Noreste de mi posición actual, se encontraba una próspera aldea en la cual habían hombres y mujeres valientes dispuestos a rebelarse contra el maléfico brujo que gobierna **Kendoria**. Pues bien, una vez conocida por mi aquella noticia, enfilé hacia aquel destino abriéndome paso entre la llanura de **"Fragonir"** (región de **Kendoria** en donde comienza la aventura), así logre llegar a esta aldea en donde me encontré con que la entrada estaba custodiada por una especie de guerrero bárbaro de muy mal aspecto, que se mostró bastante agresivo al aproximarme. Pero luego **¡error!** decidí atacarlo y luego de un intercambio de golpes con espadas me dió el bajo sin mayores problemas; fue ahí entonces donde terminó mi primera aventura.

Por este motivo les aconsejo que antes de enfilar rumbo

hacia la aldea escondida enrolen al paisano que nos miente al comienzo y tírenlo a los leones contra el bárbaro, solo así lograrán ingresar sin problemas a la aldea y comenzar a reclutar a la gente para la misión que nos espera. Para reclutar (enrolar), uno debe entrar (atravezando la puerta) a la taberna y seleccionar la opción de "enroler" que aparece en el menú de la misma. Así aparecerán los señores(as) que están dispuestos a acompañarte en tu loca aventura. Yo seleccioné de las tabernas de esta aldea a **Targhan** el barbaro (sí, el mismo) y **Shelda** la arquera; luego de comprarles sus armas básicas (en la misma aldea), enfilé hacia la otra región que anteriormente me había descrito el famoso paisano (que ya no existia). Esta región era **"Angharan"**. Pero en el camino hacia allá, me encontré con una mujer (**Kiriela**) entre medio de un bello bosque de árboles blancos y la enrolé, cosa que les aconsejo ya que además de su belleza posee como cualidad la de ser una gran hechicera. Luego de realizada esta acción, proseguí mi camino hasta que al fin, divisé la aldea de **Angarhan**. Allí se me enfrentaron unos guardias con apariencias de sapos, reptiles y jabalies **(Nota del Editor: Recuerdo algunos colaboradores.).** Fué un poco complicado derrotarlos, pero al final **Targhan** logró imponer su fuerza y me deshice de ellos. Posterior a esto, ingresé a la taberna y recluté al fornido y fuerte guerrero **Kyrian**, completando así mi grupo de cinco, que en un principio solo era conformado por **Aramir** el valiente guerrero que comenzó solitariamente esta aventura.

Pero bueno, mi intención no es la de darles la solución del juego en bandeja (no tendría gracia), así que solo les diré que al terminar de conformar el grupo, ustedes comenzarán una aventura que los llevará, sin exagerar a los límites de su imaginación. En todo caso yo les aconsejo que como grupo base usen el que les acabo de entregar. Posteriormente con la experiencia podrán darse cuenta que este se encuentra bien conformado y afiatado entre sus partes. Así que comienzo a despedirme entregándoles esto últimos consejos, dormir y comer en las tabernas permitirá que tus guerreros recuperen todas sus energías perdidas en acción; escuchar en las mismas también es a veces de gran ayuda; para vencer al minotauro de **"Angarath"** (no **"Angharan"**) alterna tus guerreros en el ataque; y el consejo final: el templo de **Ishar** no es tan facil de encontrar, pero tal vez este se encuentre en la región invisible de **"Gil-Aras"**. Bueno me despido antes de que el "Jefe" decida publicar por capítulos este artículo. Sin otro particular, atentamente, Phantom.

Nota del Jefe: No. Lo voy a publicar de una pasá, pero te doy el siguiente consejo. Es preferible no acentuar una palabra que acentuarla mal. Sin otro particular, atentamente, Rod.



Alejándonos de nuestros orígenes

Este artículo no tiene nada que ver con la invasión española hacia los indígenas, ni tampoco sobre la conquista espacial, ni nada por el estilo, solo habla de un emulador Macintosh, el Spectra 3.0, que nos hace abandonar por un rato nuestro origen ST.

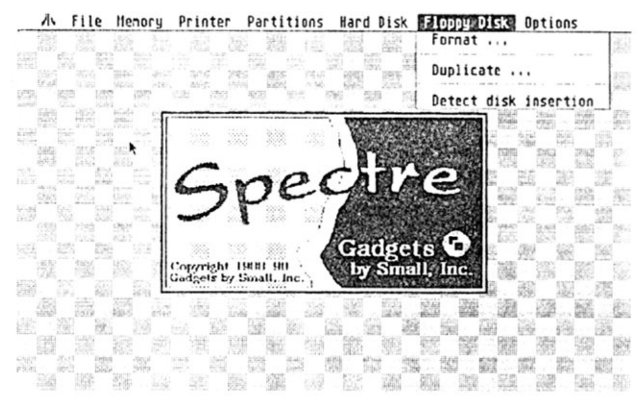
En este instante algunos de ustedes se preguntarán, ¿por que tengo que emular un Macintosh si todo lo que necesito lo puedo encontrar en mi ST? Bueno, esto es cierto, pero aunque sea difícil creerlo, existe gente que para sus soluciones computacionales usa otras plataformas, distintas a las de ST (si no lo leyera de STAK simplemente no lo creería). Esto implica el cambio de formato, a archivos de una plataforma a otra, ya que no siempre se cuenta con la suerte de tener el mismo programa en ambos computadores. Solucionar esto, en conjunto con el hecho de poder correr programas creados para otros computadores, nos hace pensar que el emular otro computador, no es algo tan descabellado, y merece la pena un análisis mas detallado.

por Juan Pablo Prieto

El concepto emulación no es nuevo, pero sí, el hecho de que sea lo suficientemente buena, ya que antes se había hecho el intento, emulando un **PC (XT 8088)** con el software **PCDITTO**. Este tenía el inconveniente de ser demasiado lento. (en todo caso no es culpa de los programadores). Para comprender esto tenemos que ahondar un poco más en lo que significa "**emular**" otro computador.

Explicarlo, no es tan complicado si comenzamos diciendo que un programa ejecutable activa un conjunto de instrucciones binarias en código máquina que son interpretadas por el hardware del computador para poder funcionar como fue programado. **(Nota del Editor: ¿Realmente este comienzo no es complicado?)** Entonces, en el caso que el computador II este emulando el computador I y estos tengan distintos procesadores, el emular todos los registros del hardware hace que el proceso se vuelva muy lento, porque una instrucción, necesaria para hacer funcionar al computador I, implica necesariamente unas 7 u 8 (en el caso de **PCDITTO**) instrucciones en el computador II.

Esto pierde sentido con la emulación **Macintosh** por parte de ST, ya que ambos tienen el mismo procesador: **Motorola 68000**, con lo cual la conversión de registros se transforma en una traducción lineal (uno a uno). Por lo tanto la emulación es tan rápida como lo sería un **Macintosh** original.

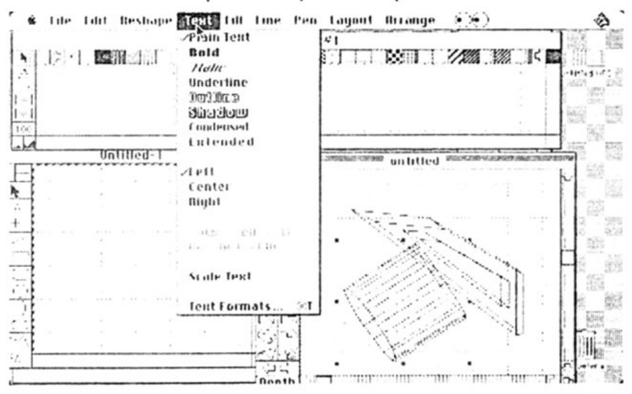


En cuanto a la compatibilidad del **Spectra** podemos decir que es **casi de un 100 por ciento**. Recordemos que esta corresponde a un **Mac Plus**, con pantalla **640*400**, lo que definiría un **30 por ciento más de pantalla útil** que el original. Esto, en conjunto con el **10 por ciento más rápido** de la CPU ST, nos da como resultado un **MAC** mucho más útil que un plus verdadero.

Evidentemente no todo es "color" de rosas y quise mencionar la palabra color en estas líneas porque la limitación del emulador son las herramientas **COLOR QUICK DRAW** de la **Macintosh**, que comúnmente encontramos en **Macs** más poderosos que el Plus como el II ci el FX II y el **QUADRA**, pero como todos los programas están sometidos a la filosofía **Backward** compatible, la mayoría de estos también correrán en el emulador en monocromo. (ver una lista de los programas probados en el emulador).

El trabajar con el emulador nos hace sentir como si estuviéramos en un Mac real, salvo el hecho que los disquetes no son expulsados de las disqueteras, por no tener estas un motor adecuado para este fin, como es el caso de todos los Macs. Para solucionar este problema se le avisa al usuario que debe retirar el floppy con un ícono centellante correspondiente a la disquetera que debe vaciarse (por ejemplo la A).

La increíble posibilidad de tener un Mac en su ATARI ST está más cerca de lo que se puede pensar..



El **Spectra** viene en dos versiones, una es la que contiene los **ROM Mac** en cartridge. Esta nos permite leer y grabar directamente el formato Mac antiguo de 800 kilos (**conocido como GCR**), ya que posee el hardware necesario. Sin embargo la otra versión (sin ROM) no nos permite la lectura directa de los floppys **GCR Mac**. Por ello existen formatos alternativos para el manejo de archivos: estos son, el **Spectra** propiamente tal (este es un formato muy parecido en estructura al **GCR**) y el archifamoso **MS-DOS**, comúnmente usado en PC y ST. Como el **Mac** necesita grabar información relevante, del sistema operativo en los floppys, es necesario usar una aplicación llamada **ACCES PC** en el emulador que nos permite como su nombre lo dice acceder a los archivos en discos **PCs**. Esta es la encargada de grabar la información de los íconos en uso, el **RESOURCE FORK** de las aplicaciones, etc. El requisito para usar **ACCES PC** en un **Mac** es el de tener **SUPERDRIVE**. Esto no es más que una disquetera con la característica de poder leer y escribir en formato **PC** (algo relativamente nuevo dentro del mundo **Mac**). El formato **MS-DOS** tiene dos variantes, una la de **720k** y otra de **1.44 meg**. Entonces el **Spectra** hace creer al **ACCES PC** que posee una superdrive de 720k (ya que el ST solamente tiene formato de doble densidad). Luego, el intercambio de archivos entre un **Mac** real y **Spectra** (sin cartridge) es posible hacerlo mediante **MS-DOS**, solucionando así el problema (creado por la Mac) de ser incompatible, en sus formatos de disco, con el standar **MS-DOS**.

Otro detalle que hace diferente al ST de un Mac real es el hardware específico. En esta categoría se encuentran el chip de sonido Mac que difiere del **YAMAHA del ST**, además de los puertos **MIDI** junto con el **APPLE TALK**, y la puerta **SCSI** (para discos duros y **CD ROMS**). Esto también fué pensado en el **SPECTRA** y existe el periférico llamado **MEGATALK** que emula las **MIDI, SCSI y APPLE TALK** Macs. Esto es vendido como un hardware aparte, para los pioneros que quieran tener un Mac "real", con todas las interfaces necesarias. El chip de sonido es emulado actualmente (**version 3.0**) sin necesidad del **MEGATALK**, claro que el sonido no es de tanta calidad como el logrado por el chip original, pero sirve para escuchar uno que otro **BOING** del Mac, siendo esto más que suficiente. Esta diferencia afecta a la generación de sonidos por **síntesis** solamente, ya que la reproducción de sonido digitalizado es muy cercana a la real, ya que esta es relativamente simple de efectuar en cualquier chip de sonido. Además existe la opción de desactivar el sonido y que los **BOING** sean mostrados como señales de alerta gráfica (**SWITCH** de colores en el monitor, negro por blanco y viceversa). Otro punto es el de trabajar con el **Spectra** en redes **MAC**; si se dispone del **MEGATALK** ningún problema, pero si no, se pueden usar redes alternativas, a traves de las puertas seriales o paralelas (emuladas en su totalidad por **Spectra**). Con respecto a los discos duros **SCSI**, se puede solucionar si poseemos la **ICD LINK** en nuestro ST, ya que conectamos el disco **SCSI Mac** antes de entrar en la emulación (en ambiente ST) y luego este es reconocido dentro del **Spectra** como un disco **HFS** Mac.

En fin, siempre es posible establecer una solución a los problemas que nacen a raíz de esta emulación, y éstas son solo algunas de las necesarias para hacer creer a los programas que se encuentran ante un Mac real.

El emulador tiene dos maneras de arrancar; una es el **LAUNCH.PRG**, que lanza al emulador con los SETs grabados anteriormente en el archivo **SPECTRE.CNF** por el programa SPECTRE.PRG; Este programa es el encargado de mostrarnos el tipo de emulación que queremos junto con las opciones deseadas: si queremos sonido o no, en que puerto tenemos la impresora (serial o paralelo), que dispositivos **SCSI** tenemos conectados, duplicación y formateo de floppys **Spectra** y la gran gracia de convertir una partición ST en una **Mac HFS**, con lo que nos evita comprar un disco duro mac real externo (demasiado caros [40 megas $400.000]). Además una vez formateada una particion HFS (mostrada internamente como formato OOP), la podemos dejar como arranque y así podremos instalar un sistema operativo grande y completo (como el 6.7 lleno de drives y accesorios). Recordemos que el **Mac** difiere del ST en el sentido de tener que cargar el sistema operativo desde un medio magnético, en cambio el ST desde **ROM**, esto dificulta el poder correr programas **Mac** grandes en ST con poca memoria ya que **el sistema 6.7 por ejemplo pesa como mínimo 700k**, dejándonos 100k (en 1 mega) para correr programas. De todas formas es posible correr programas mas grandes que 100k, debido a la estructura modular y jerárquica del sistema operativo Mac. Entonces si hay módulos que no se están ocupando se borran temporalmente, dejando un espacio extra de memoria a usar. Pero, **¡Ayayay!**, si no tienes el sistema operativo a mano cuando necesites cargar nuevamente esos módulos, porque inplacablemente se te pedirá ingresar el disco sistema nuevamente para cargarlos. Esto nos muestra que es necesario tener siempre a mano el sistema en un floppy dedicado, o algo por el estilo, asi se define la necesidad de tener como mínimo una de estas tres configuraciones:

1) **Dos disqueteras**: para tener en una el

sistema operativo y en otra los programas y archivos.

2) **Suficiente RAM** (más de 2 megas), para así tener un **RAMDISK** con el sistema operativo y la disquetera A para programas.

3) **Disco duro**: Este nos sirve para tener el sistema y programas en él, sin necesidad de pasar por los floppys para la carga de programas. **(Nota del Editor: iEs realmente hermoso!)**

Si no posees una de estas configuraciones mínimas, llegarás muy rápidamente a la locura, ya que el **SUAP** de discos, y los interminables mensajes INSERTE EL DISCO I , INSERTE EL DISCO SYSTEM, INSERTE EL DISCO I AGAIN , INSERTE EL DISCO SYSTEM AGAIN... etc., no contribuyen a la sanidad mental de nadie. Además se transforma, en la práctica, en un ambiente inviable. De todas formas **no es un problema de la emulación, sino de los Mac reales** y por ello no es común ver Macs sin disco duro.

Una vez en el **FINDER** (en jerga ST, **DESKTOP**) nos encontramos con menús descolgantes y carteles de alertas similares a los de ST, con lo cual nos familiarizaremos facilmente. Como un detalle importante, cabe destacar que los floppys no se pueden sacar hasta que el **Spectra** nos avise, porque de otra forma podríamos causar serios daños en el disquete, ya que el Mac graba info en cualquier momento sin necesidad de avisarle al usuario. Por esto, los **Mac** se encargan de expulsar automáticamente el disquete, quitándole la posibilidad al usuario de dedicir en que momento sacarlo (al contrario del ST). De todas formas para expulsar un disquete basta con arrastrarlo hasta la papelera y será expulsado (se nos avisará que lo saquemos). Otra forma es darle un click al ícono del disquete adecuado y apretar **control E** o la opción de los menus **EXPULSAR**. En caso de que hallamos sacado el disquete y el **Spectra** aún nos indique lo contrario, debemos apretar **F1** para el drive A y **F2** para el drive B. Este se encarga de montar el floppy correspondiente para ver si hay disquete o no.

Este problema surge debido a que hay dos botones internos en las disqueteras de doble densidad; uno marca la presencia de disco y el otro si está con protección de escritura o no. Entonces un fallo en estos botones (muy común, debido a que la mayoría de los ST solo funciona con floppys y por ello éstas estan muy carreteadas) causa que artificialmente debamos advertirle al emulador si hay disquete o no (**con F1 o F2**).

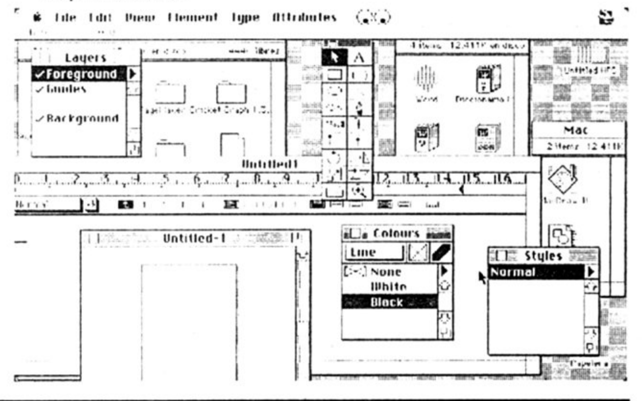
Antes de acabar este artículo quiero mencionar que el emulador posee una pantalla de configuracion, que se puede llamar en cualquier instante apretando **SHIFT+HELP**, en esta se tienen parámetros, como el tipo de disco a usar en los floppys si es **Spectra** o **ALADIN** (un emulador anterior a **SPECTRA**); además del tipo de papel que estamos usando en una laser atari, si queremos o no usarla como emulación **IMAGE WRITER**, etc. Otra opción interesante es la del **vertical blank**; esta se refiere a el refresco de pantalla, el real es de **72 hz** (ST) y el simulado es de **60 hz** (mac). Con esto si algún juego o programa Mac se basa en sincronismo con el vertical, se verá mucho mas rápido en real que en simulated, pero un programa de telecomunicaciones, por ejemplo necesita un sicronismo con 60 hz (para esta frecuencia fue hecho), por esto conviene usar siempre la opción simulated, y para experimentar, de vez en cuando, la real.

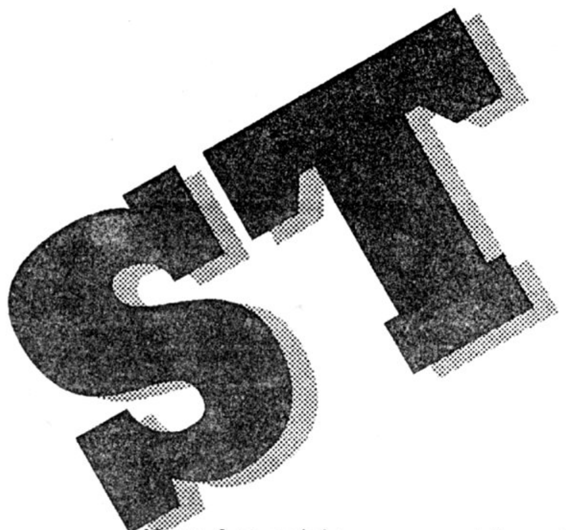
Otro detalle interesante es que el emulador viene con drivers de impresora **EPSON FX80**, el que lo hace compatible con la mayoría de las impresoras del mercado, como el caso de la **PANASONIC 1180**. Esta gracia nos evita el comprar una **IMAGE WRITER** para imprimir en matriz de punto.

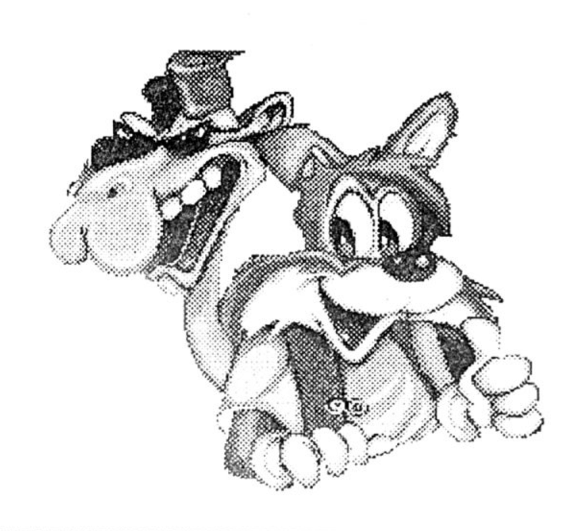
Antes de despedirme debo mencionar que todas las marcas mencionadas en este articulo son copiright de sus respectivos dueños, en particular Macintosh que pertenece a **APPLE COMPUTER Inc**, y **SPECTRE GCR 3.0** que pertenece a **Gadgets by Small inc**, etc.

Listado de Algunos Programas que corren en Spectra: Microsoft Word 4.0 - Page Maker 4.0 - Excel 3.0 - Mac Draft - Mac Draw II - Mac 3D - Mac Write - Mac Paint - Aldous Freehand 2.0 - Full Paint, etc.

Nota del Editor: Excelente artículo Juan Pablo, pero algunas preguntas me asaltan mientras sorbeteo un Sprite con 3 cubos de hielo (sin Alto del Carmen): ¿Un mega es suficiente para trabajar con un disco duro de 425 megas?, ¿El Page Stream te cambió la vida?, ¿Es mejor armar un PC por piezas o comprar un FALCON? Espero que en el próximo artículo me contestes estas inquietudes.







Nota: Las palabras que se deban escribir para los distintos juegos, aparecen en mayúscula para hacerlas resaltar. A menos que se indique lo contrario, se deben tipear tal cual se indican.

B17 FLYING FORTRESS

Ingresa el nombre del piloto como **Dusty**. Esto permite una navegación perfecta y presionando la H, destruyes los enemigos.

RODLAND

Pausar el juego. Presionar la tecla HELP cinco veces. Al continuar el juego se tienen vidas infinitas. También al principio de cada nivel, presionar la tecla espacio y ...

SAINT DRAGON

Mantener presionado el botón izquierdo del mause y pulsar el botón del joystick hasta que el juego cargue. De este modo se obtienen vidas infinitas. Otra manera es pulsar CAPS LOCK y tipear **DECAFFINATED**, luego RETURN.

WOLFCHILD

Tipea **THE PERFECT KISS** en la pantalla de opciones y ...

RAINBOW ISLANDS

Presiona las teclas Q W E R T Y para vidas infinitas. En la pantalla de títulos tipea los siguientes códigos:

RJSBJSBR para arcoiris doble.

SSSLLRRS para arcoiris rápidos.

SJBLRJSR para enemigos lentos.

6. Aparte del lápiz de luz y el modem, ¿existe otro tipo de hardware?
7. ¿Existe alguna forma de comunicar un computador con otro, sin modem?
8. Como ustedes son tan inteligentes, ¿podrían crear un reloj despertador por medio de un programa sencillo? He tratado, pero no me resulta.
9. ¿Hay algún cargador para el juego **«BC QUEST FOR TIRES»**?
10. ¿Dónde puedo encontrar un archivo de datos para mi cassettera, pero que sea barato (y no barata)?
11. ¿Hay alguna forma de ver el sistema operativo del computador?
12. ¿Existe en **ASSEMBLER** algún programa que pueda cambiar los comandos del BASIC al español (ejemplo: **CLOAD -- CARGAR**)?
Bueno ya los he molestado bastante con mis preguntas, espero que sigan adelante con su revista tan entretenida y educativa. **¡La mejor de todos los tiempos!** (Justo ahora se me está echando a perder la cinta). Espero la respuesta. Les saluda atentamente:
Israel Jara Soto (CATOSOFT) Conchalí, Santiago
Gracias por tus palabras Israel.
Antes de contestar las dudas que te "saltan", ¿qué otra cosa te salta, Ahhhh...?
Aunque debemos confesar que la mejor revista **ATARI** de todos los tiempos ha sido la **ANALOG**, una revista norteamericana que, lamentablemente, dejó de existir hace unos 5 años. Pero ahora que lo pienso mejor, quizás la revista **ATAREZCECHJKIZCAL**, de **Polonia**, probablemente es la más completa de todos los tiempos. Si tienes oportunidad y hablas polaco suscríbete sin ninguna duda.
Bien, veamos las respuestas a tus interrogantes:
1. Si, si existe. Pero es como si no existiera (**ienésimo plop!**), ya que con cassette no se justifica tenerlo. En todo caso se llama **«S.O.C»** El precio, ni lo preguntes.
2. En alguna página de este número podrás encontrar un programa que crea un cargador de programas en **BASIC**, al encender el computador y presionar **START**. Esperamos que sea lo que andas buscando.
3. La pregunta no es muy explícita. ¿Letras que tan grandes? ¿No te sirven las letras que aparecieron en la **STAK 4**?
4. ¿Te refieres a programas en **BASIC** o en **ASSEMBLER**? En **ASSEMBLER** es fácil crear alguna rutina que pueda encriptar el código principal, aunque, dependiendo de la forma como esté programado, también es relativamente fácil desproteger tales programas.
5. En números anteriores hemos explicado que es lo que sucede con tales versiones. Te remitimos a ellos. No es culpa nuestra.
6. Otros hardwares:
Digitalizador de video, Digitalizador de sonidos, Mouse (tipo ST), Controladores de aparatos domésticos, etc. Los **ATARI** son un lujo en cuanto a la cantidad posible de aparatos que se le pueden conectar, con la interfase análoga-digital adecuada, por supuesto. Alguien me contó que incluso habían diseñado un **«multímetro»** (de esos que utilizan los electrónicos) que funcionaba conectado a un **ATARI 800XL**. En todo caso, la mayoría de esos aparatos (si es que no todos) no se encuentran en Chile, lo que no es novedad conociendo la mala atención que siempre recibimos del **CENTRO ATARI**, el que murió por su propia incompetencia, indolencia e ineptitud. ¡Y nadie podría negarlo!
Nota de último minuto: El digitalizador de sonido **"made in CHILE"**, producido por **SSS** vale la friolera de **$40.000**, valor que incluye hardware y software necesario para su manejo. A los interesados en adquirirlo, escribir a la dirección postal de la **Revista STAK**
7. ¿Te refieres a dos computadores distintos, o dos **ATARI** de 8-bits?
8. Aunque seamos muy inteligentes, no nos explicas que tipo de despertador quieres. ¿Te refieres a un **TIMER** de cuenta regresiva, o qué? ¿Has pensado comprar un **gallo**? No de ese tipo, mal pensado.
9. Anotaremos ese cargador en nuestro extenso listado.
10. Puedes ir con alguno de nuestros avisadores. Preguntales con toda confianza, ellos te pueden dar una buena sugerencia.
11. Suponemos que eso de **«ver»** se refiere a desemsamblar el S.O. Para ello se utiliza un programa desemsamblador, como el **«130XE MONITOR»** o el **«BBK MONITOR»**, por ejemplo. Estudiaremos la posibilidad de incluir en un futuro número un pequeño, pero fácil de usar, programa desemsamblador de memoria.
12. No que sepamos. Generalmente ese tipo de programas son del tipo **«self made»** (hecho por uno mismo). Aunque si es preciso hacer algunos alcances, ya que todos los comandos (palabras) se encuentran consecutivas en la zona de memoria del **BASIC**. Y como las palabras en inglés son más cortas que las nuestras, la tarea de reemplazarlas es bastante difícil. Finalmente, no seas **AVARO** y **¡¡¡COMPRALE UNA CINTA NUEVA A TU MAQUINA DE ESCRIBIR!!!**

Nunca bien ponderados y estimados señores del «Staff» de la Revista STAK:
(Especialmente al director y al empeditor en jefe).
Somos dos Atarimaníacos que esperamos con desesperación su revista. Nos gustó mucho su revista porque es «buena onda» y tiene variadas secciones.
Tenemos varias dudas que deseamos que nos aclaren:
1. Hemos preguntado en muchos lugares respecto a si venden la diskettera **XF-551**. ¿Saben dónde podemos encontrarla? Porque en los lugares en que hemos preguntado no venden unidades de disco o sólo poseen la **1050**.
2. Poseemos la «Tarjeta de Referencia ATARI» (aunque parezca milagro la compramos hace poco) y en ella no aparecen muy bien explicadas las funciones **PEEK y XIO** y no aparecen instrucciones **POKE** que nos sirvan mucho. Entonces, ¿podrían explicarnos un poco más a fondo la utilidad de **XIO** y que continuen con la sección **«MAPEANDO»**? Se lo agradeceríamos «very much».
3. Tenemos el **GOONIES** y no sabemos como pasar la escena 2, ¿podrían ayudarnos?
4. ¿Podrían hacer un cargador para el **YOGI'S GREAT ESCAPE, GREMLINS** (mi favorito), **ZAXXON, COMMANDO** (no el «Made in Chile»), **FLAK, FORT APOCALIPSE y GOONIES**? Nos serán de una gran ayuda.
5. ¿A que se refieren cuando dicen que un programa tiene otra versión? Un ejemplo es el **DOS** y sus versiones **1.0 y 2.5**.
6. ¿What happened with **Stakman**? ¿O sólo lo tiene los suscritos con disco o cassette?
7. ¿Sólo Uds. distribuyen los cassettes que tienen los programas de la revista?
8. ¿Dónde está **Ross**? Se perdió su nombre en los créditos de la «number eight» . (Nos consideramos afortunados porque tenemos la revista **STAK** desde el número 1 en adelante).
9. Para **Rod**: ¿Cuándo dejaste **Socom Soft**, allá en **«Conce»**?
10. Compramos una revista para **Commodore** (¡¡PUAJ!!) donde se señalaba la existencia (esto es del año 1985, cuando **Mr. Tramiel** era el nuevo mandamás) del **65XEM**, uno de los conocidos 8-bits que incorporaba sintetizador ¿No saben si algún «suertudo» en esta angosta faja de tierra lo tiene en sus manos? ¿O simplemente los señores de **COELSA** no se molestaron en traerlo?
11. ¿Podrían dedicar un número de su afamada revista internacional (?) únicamente para los excelentes juegos de ingenio y deportivos?
12. Hablando del mundo exterior, se me encendió el «díodo» y creo que podrían mantener contacto y darnos las direcciones de Atari en América (si es que aún viven clubes o cosas por el estilo).
13. ¿Aún se encuentra **ATARI CORPORATION** en **Sunnyvale, California?**
14. ¿Cúal es la trama del famoso **LEMMINGS**, del que tienen un «clone» para 8-bits en Europa?
15. ¿Nos podrían enviar más información sobre las novedades y avances en el extranjero para 8-bits?
16. Queríamos hacerles la sugerencia de realizar para fin de año una competencia masiva de programación y videojuegos (me inclino más a lo primero). Lo otro sería si se diera la posibilidad de que pudieran realizar un programa radial (tal vez recuerdan **«Computación 2001»** de las radioemisoras **Yungay**) y si se da el milagro tal vez también por la TV.
Les recomiendo que escuchen a **QUEEN, GENESIS, LOS PRISIONEROS** (también a **Jorge González**) y que vean el **«DESJUEVES»** (se desternillarán de la risa); por último, les deseamos mucha suerte, sigan como están y no dejen de escribir el **«MES DE STAK»** del que mi hermana se ríe hasta decir basta.
¡Ah! sobre el «té» les recomiendo el **SUPREMO y el CLUB**.
Se despiden:
César Jiménez («El Conde de Montecristo») y Pablo Jiménez («Paul Chip»)
P.D.: Sobre los programas para digitalizar imágenes y sonidos, como el **VERSAWRITER** y el **triple S**. ¿Dónde podemos encontrar el hardware necesario? ¿Podrían hacernos una lista con las impresoras y juegos de aventuras y deportivos que hay para Atari en el mercado? (todas las impresoras). ¿Nos pueden explicar a fondo el uso y las utilidades de los **MODEMS** para

los **Atari 8-bits**? ¿Harán un curso sobre **"código de máquina"**?

Antes de que alcanzaramos a contestar esta "pequeña" carta, nos llegó un agregado. (Esto nos pasa por deemorarnos tanto entre cada número). A continuación la segunda, tercera y cuarta parte de la esquela (!que siútico!). Es sólo una selección aleatoria de su contenido.

Amigos de la Revista Stak:

De que forma obtengo los bytes de largo de las listas de despliegue de los otros modos gráficos? (Revisar el número 7, Pág.8, 1 columna).

Pueden contar como se conoció el **Staff de la Revista?**

Pueden dar más detalles del **800XE** y el **FALCON 030?**

Billie tiene algo que ver con **LASERGAME?**

Podrían hacer una lista y una minibiografía de los más famosos programadores de Chile?

Pueden hacer un programa para determinar el día, con solo el año, mes y número del día?

Introvertidos y poco comunicativos Conde y Chip:

(Selección de respuestas al azar)

En LASERGAME les quedan disketeras **XF551**, ellos también distribuyen los cassettes (¡Oh Dios!) de la revista.

Eddie Castle en la línea: Bueno, les puedo contar que es una rarífica instrucción de I/O (Entrada/Salida) y manejo de gráficos, su formato es XIO nro.cdo, #expa, aux1, aux2, archivo. El primero es el número de comando e indica el procedimiento que se ha de realizar (ej. 3= al OPEN del viejo ATARI BASIC, 254= formatear disco, 17= trazar línea, 18= rellena (o FILL), etc.), el 2do. es el número de dispositivo (de #1 a #7) que vamos a utilizar, aux1 y aux2 son 2 bytes auxiliares cuyo valor depende según el dispositivo que estemos utilizando (casi siempre se igualan a 0) y por último ARCHIVO, donde indicamos entre comillas (") dispositivo:archivo.extensión (los dos últimos opcionales según el dispositivo en uso). Eso es todo. ¡Click!

El truco pa'l **YOGI** está en la página que leen primero. Los otros al saco de ruegos. Al tratar de recordar nuestros días lejanos de jugadores en los que nos quedábamos hasta las 6 de la madrugada con el bastón en la mano (escucho risas y malos entendidos), nos parece recordar que la etapa 2 de los **GOONIES** se pasa transladando a uno de los personajes hacia el "gran tornillo", para así remover el gran saco que bloquea la entrada a un pozo subterráneo. Una vez ahí, con el segundo debemos desplazarnos en un derroido barril (nuestros movimientos laterales serán opuestos a la dirección real) y evitar inteligentemente unas puntas metálicas para conseguir la llave y huir ambos de la oscura caverna habitada de murciélagos-vampiro (¡¡¡booooo!!!).

No siempre cuando se termina un programa se llega a optimizarlo de inmediato. Es por eso que de tiempo en tiempo se sacan nuevas "versiones" con mejoras y nuevas funciones. La norma general es que (aunque no lo crean), mientras mayor es el número de la versión, más nueva es ésta.

El listado fuente del **STAKMAN** está en alguna parte que no sabemos, junto con el **BARBARIAN** para 8 bits, el **ROQUILLO** y el **LINE-UP** Super Ross está escalando la cumbre del éxito con uñas y zapatos nuevos. (Un recuerdo para ella y su filosófica simpatía.)

Rod: Desgraciadamente, a pesar de recorrer el sur varias veces, nunca conocí **CONCE**. Si alguien tiene la voluntad de mandarme una postal, se lo agradecería.

Sobre el **65XEM, 130ST** y otros modelos poco "conocidos" no hemos encontrado información sobre "qué pasó" con ellos.

No creo que hagamos un especial como el que quieren, pero estamos pensando hacer uno con las preguntas de ustedes.

¡Sí!, todavía está en **Sunnyvale** la base **ATARI**, pero al parecer en **Alemania** se encuentra el motor de creación y desarrollo de nuevos productos.

LEMMINGS: vayan donde un amigo que tenga un **PC** o un **ST** y échenle una ojeada.

Competencia de programación otra vez no tenemos pensado en hacer. Al parecer la abulia creativa domina en general a los usuarios de 8 bits. Espero estar equivocado. No es necesario un concurso para que manden trabajos y creaciones.

Radio y TV.: No queremos la fama. Un lugar tranquilo como una celda, nos basta para trabajar.

QUEEN: El fanático es The Be(a)st. **GENESIS:** El Editor. **LOS PRISIONEROS:** Phantom.

Billie se come los panes de pascua y Kuchen en **Lasergame**. ¿Es para ti una relación?

No importa la fama de un programador, lo que cuenta realmente es la calidad de su trabajo. Famosos en el sentido de cambiar los créditos de un programa (colocando el de ellos obviamente), "succionar" música y gráfica, hacer 500 versiones de un copiador, etc. ha habido muchos pero pensamos que no vale la pena mencionarlos. El mejor **PROGRAMADOR** para ATARI 8 bits que nosotros conocemos (sin considerarnos nosotros ¡Ja!) es 3... 2... 1... 0, El P... (¡Ja!, ¡Ja!), **NEW AGE**. Y punto.

En realidad no queríamos contar nunca la triste, parabólica y oscura historia de como se conoció (y no en el sentido bíblico) el **STAFF de STAK**. Pero bueno, a pedido de las masas hambrientas de chismografía, he aquí la verdad. En números posteriores contaremos algunas anécdotas que les han sucedido en los años que siguieron al fatal encuentro.

"Todo comenzó una noche de invierno. La lluvia y el viento da un ambiente de melancólica soledad a la ciudad de Santiago. Por la avenida camina dificultosamente y vacilante una sombra. Con barba mal ciudada y un denso olor a alcohol va cantando desafinadamente una vieja canción de los **BEATLES**. Su nombre: **Rod Rubber**. Buscando alguien con quien conversar entra y sale (lo sacan mejor dicho) de todos los bares que encuentra a su paso. De pronto, al dar vuelta una esquina, tropieza con un bulto en el suelo que lo hace caer. La lluvia ha mermado algo, y tratando de secarse la cara con los trapos que ha tropezado, descubre que bajo ellos hay vida. ¿Animal? ¿Vegetal?. No. Es un ser extraño, vestido como **ELVIS**, con patillas y una cinta de video en la mano. A continuación reproducimos parte del diálogo entre estas dos entidades."

"-Hola hermano, ¿en que andas?

-tratan... de ... 400 sectores, ...p... and cream ... goldfinger...

-Ya veo. Y ¿como te llamai? ¿Ahhh?

-Mi nombre es **Yesterday**, **Bill Yesterday**. Tengo licencia para ... conducir.

-Bien, bien. No importa por ahora. Te invito a comer y libar algo. Tengo una picá. Vamos."

"Ahora son dos sombras las que se desplazan, luchando con el helado viento que cala hasta la médula de los huesos. La escasa gente que todavía anda en las calles los mira con pena y algunos les dan algunas monedas. Así caminando luego de dos horas, llegan a un local pequeño, con luces mortecinas que desfiguran más las hinchadas caras de los parroquianos. Tropezando con las mesas y cuerpos tendidos en el suelo se acercan al mesón donde un personaje impotent..., perdón, imponente con sonrisa bonachona está devorando varias empanadas de pino, cazuelas, asados, todo regado con litros de FANSHOP y jugos de dudosa calidad. De tanto en tanto se deslizan restos de comida sobre un circuito impreso."

"-Buenas noches. Ya estoy cerrando, ¿qué desean?

-Dos vienesas con mayo y dos coca, por favor.

-¿No quieren mejor un pedazo de pan de pascua o un trozito de kuchen? El pan tiene sólo dos semanas. Está fresquito. Desgraciadamente, el mejor, de hace un mes, ya se me acabó.

-No, no, no. Estamos apurados y queremos buscar un lugar para ver la cinta de mi amigo. ¿cierto **Bill**?

-...and cream ...

-Ya lo ve. Es urgente.

-Pero yo conozco un lugar donde podemos ir a verla todos. Antes yo tenía ..., pero eso es una larga historia. Después que coman y cierre vamos. A propósito, me llamo **Wallman**."

"Luego de tragarse las vienesas con un líquido amarillento y aceitoso encima, y beber el espeso y burbujeante líquido, el cantinero les convida un pedazo de pan. Luego, prepara su bolso, colocando chalecos, cassettes, paquetes de pasas en él, y dice."

"-Estoy listo, vamos."

"Y así, ya son tres las sombras que avanzan en la invernal noche, en busca de un lugar tranquilo, donde ver la por..., perdón, donde descansar del atribulado día. De pronto, de la oscuridad de la calle surgen dos potentes luces y un gran bocinazo que hace saltar varios metros, en sentido vertical, a nuestros protagonistas. En seguida una traducción para menores del diálogo acontecido."

"-Señor conductor, tenga cuidado al manejar, por favor.-Dice **Rod**.

-Sí, cuide su preciada vida, -agrega **Bill**

-¿Se hizo daño?, pregunta **Wallman**."

"La micro se detiene y por la puerta aparece una cara inquieta e inquisitiva. Los mira como si saliera de un largo sueño y escupe."

"-¿Son ustedes los Goblins?, pregunta. Y a continuación agrega, ¿aónde an tan apuraos?, hue... mules (o sea auquénidos sin capacidad de pensamiento elaborado). Yo los llevo. Pero rápido porque voy apurado. Tengo que terminar unos soles ¿saben? **Máx** es mi nombre. ¡Suban!."

"La cara del conductor es seria y murmura seguido. Todos se acomodan y pronto, algunos ronquidos rompen la armonía nocturna."

En el próximo número termina esta aposionante historia. No se pierda el capítulo final donde aparacen New Age, Phantom, Lord Spine, Eddie Castle, y muchos otros. Próximamente, El Caso del Viejito Chupa Diskettes, Perdidos en las Alturas de Santiago, Ahí Viene la 4, El Regreso por Kennedy y muchas otras historias de este afamado grupo de desquiciados fanáticos de ATARI.

ATARI

Cuadro 1 X Maxima cantidad de puntos en atributos

	Strength	Dexterity	Intelligence	Wisdom
Human	75	75	75	75
Elf	75	99	75	50
Dwarf	99	75	50	75
Bobbit	75	50	75	99
Fuzzy	25	99	99	75

Cuadro 2 X Caracteristica se las profesiones

Profesion	Armas	Armadura	Hechizo
Fighter	H	E	X
Cleric	C	D	C
Wizard	B	B	W
Thief	G	C	X
Paladin	H	E	C
Barbarian	H	C	X
Lark	H	B	W
Illusionist	C	C	C
Druid	C	B	W/C
Alchemist	B	B	W
Ranger	H	E	W/C

Representa hasta que arma puede usar

ARMAS		
A.	Manos	(Hands)
B.	Daga	(Dagger)
C.	Maza	(Mace)
D.	Honda	(Sling)
E.	Hacha	(Axe)
F.	Arco	(Bow)
G.	Espada	(Sword)
H.	Espada de 2 manos	(2-H-Sword)

ARMADURA	
Piel	(Skin)
Bata	(Cloth)
Cuero	(Leather)
Cadena	(Chain)
Laminas	(Plate)

Tipos-De-Cojurar		
C	Clerigo	(Cleric)
W	Hechizero	(Wizard)

por Rodrigo kiwi Cabrera

EXODUS: ULTIMA III